


## 17 TOP-DEMOS

FLATOUT, WORMS FORTS, KINDER DES NIL, RTL SKI ALPIN, SKI RACING 05 U. V. M.

## PCA-TV: 24 VIDEOS

31 SEITEN
## TIPPS & TRICKS

KOMPLETT GELÖST: HALF-LIFE 2, SCHLACHT UM MITTELERDE U. V. M.

TEST: DER ONLINE-HAMMER

# WORLD OF WARCRAFT

DAS GLÜCK DES SÜCHTIGEN! BLIZZARD LIEFERT DIR DEN STOFF, AUS DEM DIE HELDEN SIND.

# Riddick kennt keine Gnade

**Sie** sind Riddick, der am meisten gefürchtete Verbrecher im Universum. Eingesperrt im Hochsicherheitstrakt des härtesten Gefängnisses der Galaxie, Butcher Bay, sind Sie fest entschlossen, Ihre Freiheit wieder zu erlangen. Angesiedelt vor den Ereignissen des Universal Picture Films **Riddick - Chroniken eines Kriegers** erleben Sie einen adrenalingeladenen Action-Shooter der Extraklasse.

**www.riddickgame.com**

PC DVD ROM
THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY
DEVELOPER'S CUT




**"Wer Half-Life 2 durchhat, findet mit Chronicles of Riddick die perfekte Unterhaltung..."**
**87% PC Action 01/05**



















THE CHRONICLES OF
# RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

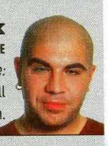
## Die Redaktion



**CHRISTIAN BIGGE**
SPORT-, ONLINE- UND ACTIONSPIELE
... hat bald Geburtstag und gibt der Redaktion ein paar Tage frei. Zwei Gründe, allein ein Fass aufzumachen.



**JOACHIM HESSE**
ACTIONSPIELE UND ADVENTURES
... genoß nach Jahren wieder ein Rammstein-Konzert und grüßt die arme Wurst, die seinen Unterarm an den Kiefer bekommen hat.



**AHMET ISCITÜRK**
ACTION-, STRATEGIE- UND RENNSPIELE
... behandelt Frauen dank *Vampire: Bloodlines* jetzt auch virtuell mies und will Silvester ein Huhn opfern.



**ANDREAS BERTITS**
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... träumt nur noch von vollgeschissenen Windeln, wenn er überhaupt fünf Minuten schlafen kann.



**MARC BREHME**
ADVENTURES, STRATEGIE UND WISIMS
... denkt trotz viel Arbeit oft an seine kranke Mutter und freut sich auf gemeinsame Weihnachtsspaziergänge in der Heimat.



**RALPH WOLLNER**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... hat nach dem *Pirates!*-Test versucht, einen Linienbus zu kapern, und ging prompt zu Fuß nach Hause.



**LUKASZ CISZEWSKI**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... genießt wohlverdienten Urlaub und freut sich auf die Geschenke seiner Weihnachtsfrau.



**HEINRICH LENHARDT**
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... begrüßt das Ende der Weihnachtszeit und war wenige *Jingle Bells*-Berieselungen vom Kettensägen-Amoklauf entfernt.

# Mein Schatz!

**Ein neues Jahr beginnt und wir sind klar zum Gefecht!. Wir freuen uns, Sie auch weiterhin auf unserem Kahn des Irrsinns begrüßen zu dürfen. Volle Fahrt voraus!**



**Bigge:** Ahoi, Sie Landratten! Lassen Sie alles stehen und liegen – wir haben eine Mission.

**Wollner:** Die Missionarsstellung würde mich da ehrlich gesagt mehr interessieren ...

**Ciszewski:** Klappe, Sie notgeiler Sack! Lassen Sie Ihren mickrigen Enterhaken stecken und schwingen Sie Ihren Hintern in die Chefredaktion.

**Bigge:** Ruhe, Banausen! Wenn alle nach meiner Pfeife tanzen, sind wir bald steinreich. Habe nämlich 'ne Schatzkarte gefunden.

**Brehme:** Wenn hier einer eine Pfeife ist, dann wohl der Herr Bertits ...

**Bertits:** Ja, und dass sie funktioniert, habe ich wohl deutlich bewiesen!

**Hesse:** Lassen Sie die Karte doch mal sehen. Hmm, stimmt, hier ist doch tatsächlich ein Ort mit einem Kreuz vermerkt ...

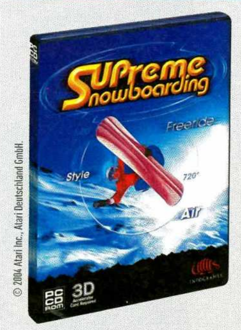
**Iscitürk:** Hehehe. Wie beim christlichen Verkehr. Da sehe ich auch immer das Kreuz von jungen Frauen vor mir.

**Wollner:** Das sieht Ihnen ähnlich, Sie verhinderter Athlet. Jetzt aber alle Mann an Bord – die Fahrt geht los!

**Hesse:** Moment mal, Sie Deppen. Das hier ist ein rotes Kreuz auf weißem Grund. Wenn wir dahin paddeln, kommen wir beim Fürther Stadtkrankenhaus raus. Toll, Meister Bigge, 'ne Stadt- mit 'ner Schatzkarte verwechselt?

**Bigge:** Mist! Habe ich für 5.600 Euro bei Ebay ersteigert. Aber egal. Dann kürz' ich Ihnen eben die Heuer. Ich versuche mein Glück wieder virtuell und will wenigstens bei *Pirates!* auf einen grünen Zweig kommen. So, und jetzt schreiben Sie oder es droht die Kielholung.

## VOLLVERSION:




© 2004 Atari Inc., Atari Deutschland GmbH.

### SUPREME SNOWBOARDING

HIER WERDEN SIE ZUR PISTENSAU!

- DREI SPIEL-MODI: ABFAHRTSRENNEN, HALF-PIPE, BIG AIR
- 10 BRETTER, 9 VERSCHIEDENE HÄNGE
- 6 BOARDER MIT INDIVIDUELLEN EIGENSCHAFTEN
- 25 KUNSTSTÜCKE MÖGLICH
- KARRIERE- UND MEHRSPIELER-MODUS
- PCA-WERTUNG: 82 %





## VOLLVERSION:

### DER ERSTE KAISER

ERRICHTEN SIE IHRE PERSÖNLICHE DYNASTIE IM REICH DER MITTE!

- PACKENDES AUFBAU-STRATEGIESPIEL
- 40 EINZELMISSIONEN, 7 KAMPAGNEN
- KOMPLEXE STÄDTEPLANUNG
- MIT UMFANGREICHEN HANDELS- UND KAMPFOPTIONEN
- PCA-WERTUNG: 76 %

ACHTUNG! Für Netzwerk-Duelle nutzen Sie bitte einen der folgenden Codes:

XYP3-CAB4-WYB8-DAB7-3777
XYP8-JAB6-ZYB6-DAB3-4887
XYC2-DAB6-NYB8-FAB7-9538
XYP6-LAB6-DUB6-DAN7-3848
XYP7-CAB6-CEB6-FAN2-8758
XYP5-GAB6-SAB6-DAB6-8858
XYP6-FAB2-CEB2-FAN2-7788
XYP6-FAB6-FUB4-DAN3-6729

© 2004 Vivendi Universal Games Inc.



## VOLLVERSION:

### PHARAO




ALS PHARAO BAUEN SIE SICH IM GLEICHNAMIGEN SPIEL IHR EIGENES DENKMAL.

- KLASSISCHES AUFBAU-STRATEGIESPIEL
- 30 MISSIONEN, 3 KAMPAGNEN, GUTES TUTORIAL
- BAU HISTORISCHER MONUMENTE
- KAMPF, HANDEL, BEVÖLKERUNGSVERWALTUNG
- PCA-WERTUNG: 82 %

© 2004 Vivendi Universal Games Inc.



## VIDEOS:

24 VIDEOS AUF DVD! KEIN VIDEO AUF CD-ROM!

**VORSCHAU:**
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

**TRAILER:**
Pariah

**REPORTAGE:**
Everquest 2

**JETZT IM HANDEL:**
Half-Life 2




## DEMOS:

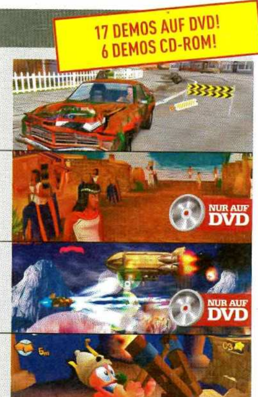
17 DEMOS AUF DVD! 6 DEMOS CD-ROM!

**FLATOUT**
Beweisen Sie auf drei Strecken, dass Sie die Konkurrenz abhängen können.

**KINDER DES NILS**
In zwei Einstiegsszenarien zeigen Sie, ob Sie das Zeug zum Pharao haben.

**JETS 'N GUNS**
In einem actionreichen Level ballern Sie, was die Rohre hergeben. Spaßig!

**WORMS FORTS**
In zwei Levels lassen Sie Würmer fliegen. Sogar im Mehrspieler-Modus.




DEN KOMPLETTEN DVD- UND CD-INHALT FINDEN SIE AUF SEITE 8!










12
usk


The way it's meant to be played
NVIDIA

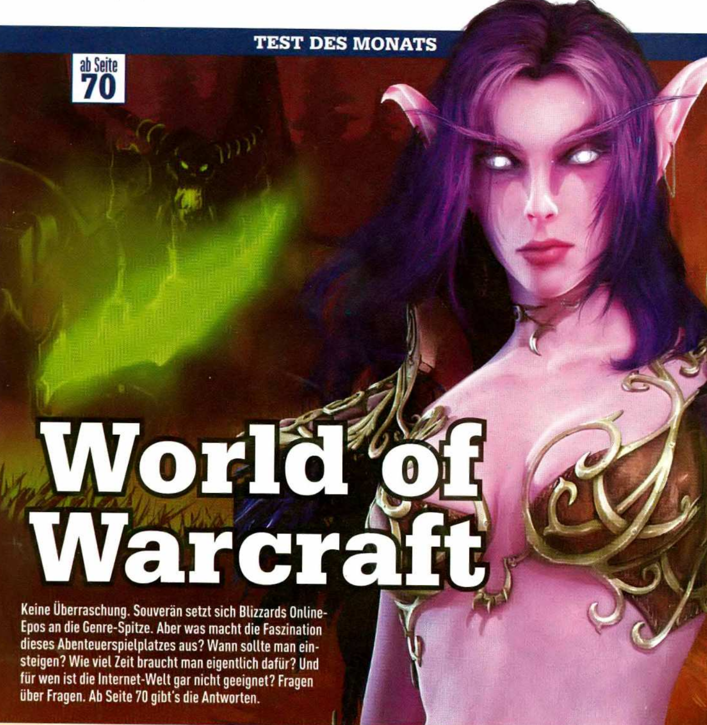

PC
DVD-ROM
SOFTWARE




SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT


UBISOFT

TEST DES MONATS




# World of Warcraft

Keine Überraschung. Souverän setzt sich Blizzards Online-Epos an die Genre-Spitze. Aber was macht die Faszination dieses Abenteuerspielplatzes aus? Wann sollte man einsteigen? Wie viel Zeit braucht man eigentlich dafür? Und für wen ist die Internet-Welt gar nicht geeignet? Fragen über Fragen. Ab Seite 70 gibt's die Antworten.

THEMA DES MONATS




# Pariah

Wenn ein Arzt und ein scharfes Mädel es mal richtig krachen lassen, muss das zum Glück nicht unbedingt in der Schwarzwaldklinik passieren. Nö, in der Zukunft ballert man auch noch kräftig rum und das sehr storylastige Spiel dazu liefern Digital Extreme, die Macher von *Unreal Tournament*. Wenn das mal nicht knallt ...

PC ACTION

ANSCHRIFT DER REDAKTION: **2/2005**
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
Fax: 0911/28 72 435 • E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

## RUBRIKEN



## AKTUELL



## SEITENSPRUNG



## BLICKPUNKT



## VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

# TEST



# SPIELERFORUM



# SPIELETIPPS



# HARDWARE



## VOLLVERSIONEN AUF DVD

## SUPREME SNOWBOARDING

In diesem Fun-Sportspiel werden Sie zur Pisten-Sau!

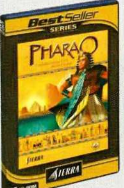



- 3 Spiel-Modi: Abfahrtsrennen, Half-Pipe, Big Air
- 10 Bretter, 9 verschiedene Hänge
- 6 Boarder mit individuellen Eigenschaften
- 25 Kunststücke möglich
- Karriere- und Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 82%




## DER ERSTE KAISER

Errichten Sie Ihre persönliche Dynastie im Reich der Mitte!







## PHARAO

Als Pharao bauen Sie sich im gleichnamigen Spiel Ihr eigenes Denkmal.

## SPIELETIPPS

ab Seite 137

# Half-Life 2

Schämen Sie sich, falls Sie den Shooter des Jahres immer noch nicht durchgespielt haben. Mit Hilfe unserer Komplettlösung schaffen Sie's garantiert.

AUSSERDEM: DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE, VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES, DIE SIEDLER 5: DAS ERBE DER KÖNIGE U. V. M.

## HARDWARE

ab Seite 170



# Doppel-Whopper!

Sie wollen unbedingt die schnellste Grafikkarte? Nehmen Sie doch gleich zwei davon!

 PC-ACTION-GOLD-AWARD  PC-ACTION-PREISTIPP-AWARD

# Auf den Silberscheiben

## PC ACTION MIT DVD

• 8 Gigabyte Daten, doppelseitige DVD • 3 Vollversionen: Supreme Snowboarding, Der erste Kaiser, Pharao • 17 Spiele-Demos, darunter: Flatout, Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron, Ski Racing 2005, RTL Ski Alpin, Terrorist Takedown, Worms Forts, Kinder des Nils, Jets 'n' Guns • PC-ACTION-TV, 24 Videos, darunter: Pariah, Half-Life 2, Joint Operations: Escalation, World of Warcraft, Vampire: The Masquerade – Bloodlines, Everquest 2, Sid Meier's Pirates! • Spielerforum, Gratisspiele, Wallpapers, Tipps & Tricks, jede Menge Tools, Treiber, Updates und Zusatzprogramme

## PC ACTION MIT 3 CD-ROMS

• Über 1,2 Gigabyte Daten • Vollversion: Supreme Snowboarding • 6 Spiele-Demos: Flatout, Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron, Ski Racing 2005, Terrorist Takedown, The Incredibles, Worms Forts • Gratisspiele, Tools, Updates

SUPREME SNOWBOARDING

AUF SEITE 8: DER KOMPLETTE INHALT VON DVD & CD-ROM!

## SUPREME SNOWBOARDING

**Hier werden Sie zur Pistensau!**

- Drei Spiel-Modi: Abfahrtsrennen, Half-Pipe, Big Air
- 10 Bretter, 9 verschiedene Hänge
- 6 Boarder mit individuellen Eigenschaften
- 25 Kunststücke möglich
- Karriere- und Mehrspieler-Modus
- PCA-Wertung: 82%

| | |
|---|---|
| GENRE: | Sportspiel |
| VORAUSSETZUNG: | 500 MHz, 64 MByte, Win98 |
| HD-SPEICHER: | 440 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Ja |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |
| WEBLINKS | |
| SPIEL: | www.supremesnowboarding.com |
| PUBLISHER: | www.de.atari.com |




## BITTE BEACHTEN:

- Unsere DVD ist eine Wende-DVD! Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs DVD einfach im Laufwerk wenden!
- Achtung, Patches! Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs/CDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, erlischt Ihr Anspruch auf Funktionsfähigkeit der Software.

## DER ERSTE KAISER



**Errichten Sie Ihre persönliche Dynastie im Reich der Mitte!**

- Packendes Aufbau-Strategiespiel
- 40 Einzelmissionen, 7 Kampagnen
- Komplexe Städteplanung
- Mit umfangreichen Handels- und Kampfoptionen
- Für Netzwerk-Duelle nutzen Sie bitte die Seriennummer von Seite 4!
- PCA-Wertung: 76%

| | |
|---|---|
| GENRE: | Aufbau-Strategie |
| VORAUSSETZUNG: | 600 MHz, 64 MByte, Win98 |
| HD-SPEICHER: | 800 MByte |
| GRAFIK: | Direct3D |
| MEHRSPIELER: | Ja |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |
| WEBLINKS | |
| SPIEL: | www.dererstekaiser.sierra.de |
| PUBLISHER: | http://de.vugames-europe.com |

## PHARAO



**Als Pharao bauen Sie sich im gleichnamigen Spiel Ihr eigenes Denkmal.**

- Klassisches Aufbau-Strategiespiel
- 30 Missionen, 3 Kampagnen, gutes Tutorial
- Bau historischer Monumente
- Guter Karteneditor
- Kampf, Handel, Bevölkerungsverwaltung
- PCA-Wertung: 82%

| | |
|---|---|
| GENRE: | Aufbau-Strategie |
| VORAUSSETZUNG: | 166 MHz, 32 MByte, Win95 |
| HD-SPEICHER: | 500 MByte |
| GRAFIK: | DirectDraw |
| MEHRSPIELER: | Nein |
| VERÖFFENTLICHUNG: | Erhältlich |
| WEBLINKS | |
| SPIEL: | www.pharao-das-spiel.de |
| PUBLISHER: | http://de.vugames-europe.com |

# DVD/CD-INHALT

MIT ✔ GEKENNZEICHNETE INHALTE FINDEN SIE AUCH AUF DEN CD-RO

**VOLLVERSION:**
- Der erste Kaiser
- Pharao
- Supreme Snowboarding ✔

**DEMOS:**
- Club Football Bayern
- Club Football Dortmund
- Club Football Madrid
- Cross Racing Championship
- Enigma: Chapter One (Gold-Edition)
- Flatout ✔
- Hidden & Dangerous 2 ✔
- Jets 'n Guns
- Kinder des Nils
- MTX: Mototrax
- RTL Ski Alpin 2005
- Santa Claus in Trouble 2
- Ski Racing 2005 feat. Hermann Maier ✔
- Terrorist Takedown ✔
- The Incredibles ✔
- Worms Forts (Demo 2) ✔
- Zoo Tycoon 2

**VIDEOS:**

**News:**
- RTL Skispringen 2005
- RTL Ski Alpin 2005
- Shrek 2: Team Action

**Vorschau:**
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Trackmania: Sunrise
- Star Wars: Republic Commando

**Jetzt im Handel:**
- Half-Life 2
- Joint Operations: Escalation
- MTX: Mototrax
- Sid Meier's Pirates!
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines

**Reportage:**
- Everquest 2

**Spezial:**
- Abspann + CompuBabes
- Dezember-Charts
- Outtakes
- SLI: Doppelte Grafikpower

**Trailer:**
- Clever and Smart
- Die Siedler 5: Das Erbe der Könige
- Dungeon Lords
- Fire Department 2
- Kinder des Nils
- Pariah
- Silent Hunter 3
- World of Warcraft

**SPIELERFORUM:**
- Command & Conquer Generäle
- Doom 3 ✔
- Gratisspiele ✔
- Unreal Tournament 2004

**TIPPS & TRICKS:**
- Medal of Honor
- Need for Speed Underground 2
- Rollercoaster Tycoon 3
- Star Wars Battlefront

**PATCHES:**
- Airline Tycoon Deluxe v1.03 (dt.) ✔
- Arena Wars v1.2.1 (int.)
- Battlefield 1942 v1.61b von v1.6 (int.) ✔
- Battlefield Vietnam v1.21 von v1.2 (int.)
- Children of the Nile v1.1 (int.)
- Die Sims 2 v1.0.0.971 (CD) ✔
- Die Sims 2 v1.0.0.971 (DVD)
- Evil Genius v1.01 (int.)
- Galactic Civilizations v1.20 (dt.)
- Halo: Combat Evolved v1.06 (int.) ✔
- Knights of Honor v1.03 (dt.) ✔
- Medal of Honor: Pacific Assault patch #1
- Men of Valor v1.3 (dt.) ✔
- Need for Speed Underground 2 v1.1 (dt.) ✔
- Obscure: Learn about Fear 1.1 (dt.)
- Pro Evolution Soccer 4 v1.10 (int.) ✔
- Raven Shield v1.54 von v1.53 (dt.) ✔
- Rollercoaster Tycoon 3 patch 1 (dt.) ✔
- Rollercoaster Tycoon 3 v1A beta (int.)
- Sacred Plus v1.8.2.6 (int.)
- Sacred: Neue Auflage 1.8.2.6 (dt.)
- Star Wars Battlefront 1.11 (dt.)
- The Fall: Last Days of Gaia v1.4 von v 1.0 (dt.)
- UFO Aftermath v1.4 (dt.)
- UT 2004 Editors Choice Edition v1.1 (int.)
- UT 2004 v3339 (int.) *
- Warhammer 40.000: Dawn of War v1.01 (int.)

**HARDWARE-TREIBER:**

**Win9x_Me:**
- Ati Catalyst 4.10
- Nvidia Detonator 61.76
- Nvidia Nforce 4.27
- Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
- Via Hyperion 4-in-1 4.53

**WinXP_2000:**
- Ati Catalyst 4.10
- Nvidia Detonator 61.77
- Nvidia Nforce 5.10
- Nvidia Nforce-System-Utility 1.08.5
- Via Hyperion 4-in-1 4.53

**TOOLS & EXTRAS:**
- Adobe Reader 6.0
- Ati Refresh Fix 0997
- Cpu-z 1.24
- DirectX 9.0b
- Fraps 1.9D
- Fraps 2.3.3
- Gamers.IRC 4.20
- Irfan View 395
- MoreBench LX 4.18
- My IE 2 09.27
- Pop-Up-Stopper Basic
- Prime95 23.8
- Refreshlock 2.02
- Rivatuner 2 RC 15
- rTool 0.9.9.8 RC0
- Securepoint Firewall
- Speed-Fan v4.17
- Wallpapers
- WinDVD (Trial)
- Winrar v.3.40 (dt.)
- WinZip

## DAS PAPPT!

Der qualitätsbedingten Umstellung unserer DVD-Pappe fiel das Inhaltsverzeichnis auf der Rückseite der DVD-Umhüllung zum Opfer. Daran können wir nichts ändern, wir bieten aber auf Leserwunsch ab sofort eine Alternative an. Wer seine DVD mit einem monatlich aktuellen Inhaltsverzeichnis kennzeichnen möchte, kann ab sofort das nebenstehende nutzen.

**EINFACH AUSSCHNEIDEN, AUF DIE RÜCKSEITE DER DVD-HÜLLE KLEBEN – FERTIG.**

# DVD-Käufer sind schlauer!



Auch Sie haben sich für die **DVD-VERSION VON PC ACTION** entschieden? Dann kann man Ihnen zu so viel Intelligenz nur gratulieren! Weil Sie sich folgende Vorteile gesichert haben:

## MEHR DEMOS!

• Käufer der DVD-Version von PC ACTION erhalten gegenüber Käufern der CD-Version Monat für Monat meist mehr als doppelt so viele Demos zu aktuellen Spielen.

## MEHR VIDEOS!

• Nur Käufer der DVD-Version kommen jeden Monat in den Genuss von PC-ACTION-TV mit meist über 20 aktuellen Spielevideos – in besserer Bildqualität.

## MEHR MODS, TOOLS, TREIBER!

• Aus Platzgründen finden Sie allein auf der PC-ACTION-DVD monatlich alle von uns ausgegrabenen Schmankerl der Rubrik Spielerforum. Und noch viel mehr.

## MEHR VOLLVERSIONEN!

• Wir bemühen uns, alle Vollversionen auch Käufern der CD-Version anzubieten. Klappt nicht immer – aus Platzgründen. Auf die Bonus-Vollversion *Cäsar 3* mussten CD-Käufer etwa in Ausgabe 9/2004 verzichten.

## GLEICHER PREIS!

• Sie wollen keinen Cent mehr bezahlen? Brauchen Sie auch nicht! Die DVD-Variante (etwa 9 Gigabyte Datenvolumen) der PC ACTION kostet 4,99 Euro. Genauso viel wie die CD-Version mit 3 CDs (zusammen etwa 2 Gigabyte Umfang).

## ACH SO IST DAS!

Sie kannten die Vorteile von PC ACTION DVD noch nicht? Jetzt schon, oder? Die beste Methode, sich Monat für Monat alle Vorteile zu sichern, bietet das PC ACTION-Abonnement. Abonnenten erhalten ihre PC ACTION in der Regel sogar ein paar Tage vor Erscheinen der Kiosk-Ausgabe. Wenn Sie bereits Abonnent sind und Ihr Abo auf DVD umstellen wollen oder ein neues Abo abschließen möchten, nutzen Sie diesen Coupon.

### Ich bin bereits Abonnent und möchte mein bestehendes PC ACTION CD-Abo ...

☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf DVD umstellen.*

☐ ... zur nächstmöglichen Ausgabe auf die „Ab-18-Edition" (mit DVD) umstellen.*/**

*Abopreis und Bezugsgebühr bleiben unverändert! **Die Ausweiskopie (Vorder- und Rückseite) zum Nachweis der Volljährigkeit füge ich diesem Schreiben bei. WICHTIG: Wir können Ihre Umstellung nur dann bearbeiten, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen.

### Ich bin noch kein Abonnent und möchte ab sofort ...

☐ ... das PC ACTION-Abo mit DVD. (€ 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

☐ ... das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD.***

***WICHTIG: Dieses Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Ausweiskopie und Coupon zusammen vorliegen. € 55,20/12 Ausgaben = € 4,60/Ausgabe; Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben.

Vorname:
Name:
Straße, Hausnummer:
PLZ, Ort:
Telefonnummer:
E-Mail:
Datum/Unterschrift:

Den ausgefüllten Coupon (ggfs. mit Ausweiskopie) senden Sie bitte ausreichend frankiert an die: Computec Media AG, PC ACTION-Abo, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

Oder bequem faxen an: 0911-2872-200

Online-Abos: http://abo.pcaction.de

# DELL™. JANUAR-ANGEBOTE VON DELL™.




*Angebot limitiert auf ausgewählte Dimension™ PCs und Inspiron™ Notebooks, max. 5 Systeme pro Kunde und gültig bis 25.01.05.

## Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional




### DELL™ DIMENSION™ 5000 *LARGE*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 530 mit HT-Technologie (3.00 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³⁾; CD²⁾)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 160 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1704FP für 347 €
- Integrierter 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon® X300 SE™, TV Out & DVI
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner, 16x DVD-Laufwerk und 9-in-1 Kartenleser
- IEEE 1394 FireWire Karte mit 2 Anschlüssen
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾; CD²⁾)
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 8x USB 2.0










- Transfer my PC + 50 €⁵⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM³⁾; CD²⁾) + 255 €⁵⁾
- 250 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min. + 116 €⁵⁾
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt + 81 €⁵⁾
- APC Sicherheits-Steckdosenleiste + 28 €⁷⁾

Finanzierung schon ab 23,97 € mtl.⁶⁾
E-Value™: PPDE5-D01506

### DELL™ DIMENSION™ 8400 *SUPERIOR*

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 540 mit HT-Technologie (3.20 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Microsoft® Windows® XP Home Edition (OEM³⁾; CD²⁾)
- 1024 MB Dual-Channel DDR2 SDRAM, 400 MHz
- 2x 160 GB** Serial-ATA Festplatten, 7200 U/Min, RAID 0
- Optional - 19" TFT-Display, Dell™ 1905FP für 556 €
- Integrierter Broadcom® PCIe Gigabit Netzwerkanschluss
- 128 MB PCI-Express ATi® Radeon™ X300 SE™, TV Out & DVI
- Creative Audigy® 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- 16x Multinorm Dual-Layer DVD-Brenner & 16x DVD-ROM & Floppy
- 1 Jahr Abhol-Reparatur Service
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾; CD²⁾)
- Dell™ 5650 - 5.1 Soundsystem max. 95 Watt

Statt ~~1.099€~~ nur 999€
inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Systempreis ohne Monitor
Mit 100€ Sparvorteil

Coole Upgrades

- Home Installation mit Internetanbindung und Datentransfer + 219 €⁵⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM³⁾; CD²⁾) + 255 €⁵⁾
- Intel® Pentium® 4 Prozessor 550 mit HT-Technologie (3.40 GHz, 1 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) + 81 €⁵⁾
- 256 MB PCI-Express nVidia® GeForce™ 6800 + 151 €⁵⁾
- Norton Internet Security™ 2004 - 15 Monate + 68 €⁷⁾

Finanzierung schon ab 31,97 € mtl.⁶⁾
E-Value™: PPDE5-D01846




### DELL™ INSPIRON™ 9200 *SUPERB*

- **Intel® Centrino™ Mobiltechnologie**, Intel® Pentium® M Prozessor 735 (1.70 GHz, 2 MB L2 Cache, 400 MHZ FSB) Intel® PRO/Wireless Netzwerkverbindung 802.11b/g
- **Microsoft® Windows® XP Home Edition** (OEM³⁾; CD²⁾)
- 512 MB Single-Channel DDR SDRAM, 333 MHz
- 60 GB** Festplatte
- 17" UltraSharp™ WXGA+ TFT-Display (1440x900)
- 128 MB ATi® Mobility™ Radeon™ 9700 Grafik
- Modulares 8x DVD+/-RW Laufwerk
- 4xUSB 2.0, TV-Out, VGA, DVI, Firewire, SD-Card
- Lithium-Ionen Akku mit 53 Wh
- Microsoft® Works 7.0 (OEM³⁾; CD²⁾)







- 3 Jahre Complete Care™⁴⁾ Unfallschutz + 197 €⁵⁾
- Microsoft® Office 2003 Small Business Edition (OEM³⁾; CD²⁾) + 267 €⁵⁾
- 100 GB** Festplatte + 116 €⁵⁾
- 17" WUXGA (1920x1200) TFT-Display + 197 €⁵⁾
- Planet 21 Leder Satteltasche + 100 €⁷⁾

Finanzierung schon ab 47,96 € mtl.⁶⁾
E-Value™: PPDE5-N01926

E-Value-Code: Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de

## DELL™ ZUBEHÖR

### Axim™ X50v Wireless 624 MHz

- Intel® XScale® Technologie mit 624 MHz
- 128 MB ROM, 64 MB RAM
- Dockingstation
- Integriertes WLAN und Bluetooth®
- VGA Auslösung (640x480)
- VGA Ausgang
- CF und SD Kartenslots

NEU!



inkl. MwSt. +13 € Versand

### Dell™ W2600 LCD-TV

Brilliante Bilder kombiniert mit hervorragender Soundqualität. Der neue Dell™ 26" LCD TV verfügt über einen integrierten TV-Tuner, 16:9 Format, 66 cm Bilddiagonale und verschiedene Anschlussmöglichkeiten (VGA, DVI, Scart, S-Video, etc.).

nur 1.699 €
inkl. MwSt. + 23 € Versand

Dieses Gerät kann eine GEZ-Anmeldepflicht auslösen

### Dell™ 2300MP Micro-portabler Projektor

Der Dell™ 2300MP Projektor bietet außergewöhnliche Features in einem kleinen und leichten Gehäuse: beeindruckende Helligkeit (2300 ANSI Lumen), enormen Kontrast (2100:1) sowie volle XGA-Auflösung von 1024x768 Bildpunkten.

nur 1.739 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

### Logitech® diNovo™ Media Desktop™

Bundle aus Bluetooth® Keyboard, Media Pad, optischer Maus und einem Bluetooth® Wireless Hub, der gleichzeitig als Ladestation für die Maus dient.

-10%




Statt 219 €
nur 197 €
inkl. MwSt. + 13 € Versand

# www.dell.de

# 0800 / 1 31 33 55

Tel. Mo.-Fr. 8 - 20 Uhr, Sa./So. 9 -18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif

**SAVE ONLINE**

**Zusätzlich jede Woche - attraktive Sparvorteile bei Online-Bestellung unter www.dell.de**









# TOP NEWS




»Monica hat zu fest geblasen.«

»Die weißen Tauben sind nicht müde, sie scheißen dich zu.«

»Pamela Anderson: Brustimplantate explodiert.«

»Neuanfang: Siegfried und Roy gehen mit Ihren Leopard 2 spazieren.«

## Im opulenten C&C-Klon ACT OF WAR: DIRECT ACTION zeigen Sie den Bin Ladens dieser Welt, wo militärisch der Hammer hängt.

**Echtzeit-Strategie** | Von wegen, das ist doch kein Akt! Im Gegenteil, es ist sogar ein ziemlich kriegerischer. Ein skrupelloses Kartell von Ölmultis will noch mehr Kohle scheffeln als die Manager der Deutschen Bank und heuert deshalb eine Terrororganisation an. Söldner sollen rund um den Globus verheerende Anschläge des Kalibers 11. September ausführen, damit die Weltwirtschaft zusammenbricht und der Benzinpreis in ungeahnte Höhen schnellt. Als ob die Ökosteuer nicht schon schlimm genug wäre ... Im Echtzeit-Strategiespiel *Act of War: Direct Action* von Atari befehligen Sie ab März 2005 eine Spezialeinheit, die das Chaos verhindern und bösen Buben ins dreckige Handwerk pfuschen soll. Bereits die Beta-Version, die der französische Entwickler Eugen Systems bei einem Besuch in der Redaktion vorführte, haute uns fast vom Schemel. Actionreiche schnelle Gefechte, taktische Finessen und kinoreife Zwischensequenzen mit echten Schauspielern erinnern frappierend an die *Command & Conquer*-Reihe. *Act of War* schaut allerdings ein ganzes Stückchen schicker aus als *Generäle*.

### MACH'S 'NE NUMMER GRÖSSER

„Wir legen besonderen Wert auf Realismus", erklärte uns Firmenchef Alexis Le Dressay bei der Präsentation fiktiver Einsätze. Das gilt auch für detailliert ausgearbeitete Schauplätze wie London, Paris oder San Francisco und die Größenverhältnisse im Spiel. Im Gegensatz zu Soldaten, Panzern und Kampfjets sind die Gebäude in *Act of War: Direct Action* gigantisch – und wiedererkennbar – ausgefallen. Neben real existierendem Kriegsgerät schicken Sie den Gegnern auch futuristische Einheiten wie Infanterie im Mech-Kampfanzug auf den Pelz. Alles im Spiel ist benutz- und zerstörbar. Sie verstecken sich im dichten Wald und ballern aus dem Hinterhalt, während schwere Artillerie oder Luftschläge dank des ausgeklügelten Physiksystems Häuser in Schutt und Asche legen. Yo, Man! MARC BREHME

**Info:** www.atari.com/actofwar



»Video zu Pacos Achtzigerjahre-Hit: Putin in the Ritz.«

# Leb los!

## Nathan Frost, der Hauptdarsteller von PROJECT: SNOWBLIND, hat anderen Soldaten etwas voraus. Er war schon mal tot.

**Ego-Shooter** | Na, da würde unser Verteidigungsminister aber Augen machen. In *Project: Snowblind* (erscheint Februar 2005) spielen Sie einen Verblichenen, der wiederbelebt und freundlicherweise auch noch aufgemotzt wird, um als Super-Zukunftssoldat die Sau raus zu lassen. Klar, dass Sie in diesem Ego-Shooter futuristische Waffen benutzen. Wie wäre es mit Wummen, die um die Ecke schießen? Noch cooler sind Schwärme intelligenter Mini-Angriffsdrohnen, die Gegner automatisch lokalisieren und die Brösel von der Schalmei blasen. Doch Frost selbst hat auch einige Tricks auf Lager. Der dufte Typ kann durch Wände sehen, die Zeit verlangsamen und sogar unsichtbar werden. Den hätte George W. im Irak gebraucht. AHMET ISCITÜRK

**Info:** www.projectsnowblind.com


»Unangenehm: auf weichem Stuhl sitzen.«

# Alles in trockenen Büchern

## Studenten haben's gut. In DIE SIMS 2: WILDE CAMPUS-JAHRE reißen Sie Nebenjobs auf und schlagen sich mit heißen Mädels in die Büsche.

**Simulation** | Weiber, Saufen und Party! Wer erinnert sich nicht gern an seine Studentenzeit? Falls Sie nicht studiert, sondern etwas Anständiges gelernt haben, dann herzliches Beileid und ein guter Tipp: Kaufen Sie im Frühjahr das neue *Sims 2*-Add-on *Wilde Campus-Jahre*! Damit spielen Sie die heiße Lebensphase junger Erwachsener nach. Nach dem Aufstehen um 13 Uhr erforschen Sie das Uni-Gelände. Sie hängen in Kneipen, Cafés und Sporthallen ab und verdienen sich mit einem Teilzeit-Nebenjob ein paar Kröten dazu. Schließlich wollen Sie die süße Blonde aus dem Jura-Seminar auf einen Drink einladen. Ach ja, so ganz nebenbei sollten Sie auch einige der elf Hauptfächer belegen und mal eine Vorlesung besuchen. Sonst wird das nichts mit den vier neuen Karrierelaufbahnen, weiteren Belohnungen und Kräften. Stark! MARC BREHME

**Info:** www.sims2.de

# LIES MICH!

## C&C: ALARMSTUFE ROT 3

**Echtzeit-Strategie** | Nette Nachricht zum Jahreswechsel! Electronic Arts gab bekannt, dass das Entwicklerteam EA LA nach der Fertigstellung von *Schlacht um Mittelerde* die Arbeiten am nächsten *Command & Conquer*-Titel aufgenommen hat. *Alarmstufe Rot 3* entsteht auf Basis einer weiterentwickelten Sage-Engine, die auch für das *Herr der Ringe*-Epos zum Einsatz kam. Blöd: Erst Anfang 2006 geht's aufs virtuelle Schlachtfeld. (CB)

**Info:** www.electronic-arts.de

## EARTH 2160


»Bis eben dachte er, eine beleuchtete Hängematte wäre eine gute Idee.«

**Echtzeit-Strategie** | Zuxxez und Reality Pump verschoben die Veröffentlichung des heiß erwarteten Schlachten-Spektakels *Earth 2160* in das zweite Quartal nächsten Jahres. Man lasse sich etwas mehr Zeit für die Politur der Texturen und einiger Bump-Mapping-Effekte, hieß es. Die Warterei auf spektakuläre Mars-Schlachten dürfte sich allerdings lohnen, meinen wir. (CB)

**Info:** www.earth2160.com

## OFFICERS

**Echtzeit-Strategie** | Der russische Entwickler Game Factory steckt Sie Mitte 2005 in die Haut eines russischen, amerikanischen oder deutschen Soldaten. Ihr Ziel: Steigen Sie zum General auf, indem Sie virtuelle Schlachten von 1939-1945 siegreich bestreiten. Auf riesigen Karten prügeln sich dann bis zu 15.000 Digi-Kameraden, maximal 500 befehligen Sie selbst. Die hauseigene Engine zaubert Tag-und-Nacht-Wechsel sowie Wettereffekte auf den Monitor, zudem verspricht man taktischen Tiefgang und Rollenspiel-Elemente. Klingt nach Konkurrenz für *Codename: Panzers*. (CB)


»Tiger Woods gibt keinen Ball verloren.«

**Info:** www.officers-game.com

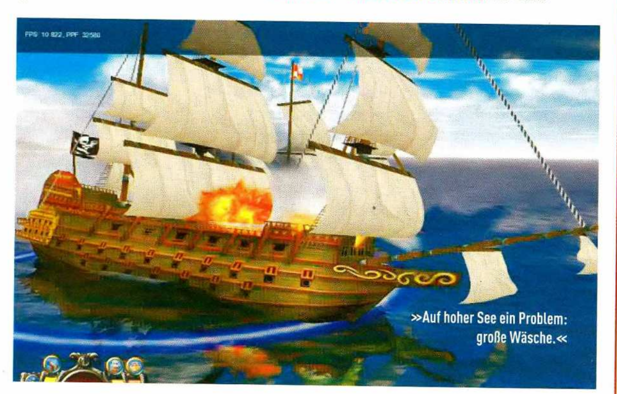
## TOP 10 DEUTSCHLAND

| Rang | Trend | Vormonat | Titel | Vertrieb |
|---|---|---|---|---|
| 1 | ▲ | NEU | Half-Life 2 | Vivendi Universal |
| 2 | ▼ | 1 | Die Sims 2 | EA |
| 3 | ▲ | NEU | Die Siedler 5: Das Erbe der Könige | Ubisoft |
| 4 | ▲ | NEU | Need for Speed Underground 2 | EA |
| 5 | ▲ | NEU | HdR: Die Schlacht um Mittelerde | EA |
| 6 | ▲ | NEU | Sid Meier's Pirates! | Atari |
| 7 | ▼ | 5 | FIFA Football 2005 | EA |
| 8 | ▼ | 3 | Fußball Manager 2005 | EA |
| 9 | ▼ | 2 | Rollercoaster Tycoon 3 | Atari |
| 10 | ▲ | NEU | Medal of Honor: Pacific Assault | EA |

Quelle: SATURN

# Das Beute-Journal

**Piraten-Abenteuer sind wieder in! Kaum sind Sid Meier's Pirates! ins Meer gestochen, schießt Ascaron mit TORTUGA – RACHE DER PIRATEN zurück.**



»Auf hoher See ein Problem: große Wäsche.«

**Action-Adventure** | Wie alle Freibeuter-Spiele führt Sie auch *Tortuga: Rache der Piraten* ins 17. Jahrhundert zurück. Sie schlüpfen in die Rolle des Ex-Sklaven Aurelius und suchen Ihr Glück in der Karibik. Dabei setzt der Titel vermehrt auf 3D-Seeschlachten und spannende Fechtkämpfe. Ob das noch viel mit dem beliebten Vorgänger *Port Royale 2* gemein hat? Das ist fraglich, denn statt einer Wirtschaftssimulation mit kleinen Ballereinlagen plant die deutsche Spieleschmiede ein grafisch opulentes Abenteuer mit mehr Action. Mehr als 35 Intro,- Extro- und Zwischensequenzen sollen das Spiel filmreif in Szene setzen. *Tortuga* hisst irgendwann im 1.Quartal 2005 die Segel. Mehr erfahren Sie in einer der nächsten PC ACTION-Ausgaben.

RALPH WOLLNER

Info: www.ascaron.de

## Die unglaublichsten Piraten der Welt

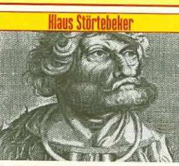
**Piraten sind mutig, kämpferisch und haben die schönsten Frauen. Wir haben ein paar derbe Exemplare für Sie ausgebuddelt.**

### Software-Piraten



50 Monate Gefängnis und rund 700.000 US-Dollar Strafe sind das „Geschäftsergebnis" von Sean Michael Breen aus Kalifornien: Breen und seine Kollegen hatten sich als Spieletester ausgegeben und gecrackte Konsolen- und PC-Spiele im Wert von einer halben Million Dollar verkauft. Bei der Aufräumaktion „Operation Buccaneer" wurden neben Sean Michael Breen noch 40 weitere Personen festgenommen. Bravo! Jetzt sitzt Herr Breen hinter schwedischen Gardinen und muss aufpassen, dass beim Bücken nach der Seife keiner hinter ihm steht ... PC ACTION meint: Selbst schuld!

### Klaus Störtebeker



Der brutale Bursche verfügte über ein ausgeprägtes Gerechtigkeitsempfinden und ließ einen Großteil seiner Beute den Armen zukommen. So ein Depp! Anstatt sich mit dem ordentlichen Sümmchen aus dem Staub zu machen, kümmert sich der Robin Hood der Piraterie um den Bodensatz der Nation – Am 20. Oktober 1401 schlagen die Henkersknechte der Justiz Klausi die Rübe ab. Dabei bekam er vorher das Versprechen, dass alle seine Anhänger begnadigt werden, an denen er ohne Birne noch vorbeilaufen kann. Alles Lüge! Nach dem elften Kameraden stellte der Scharfrichter Störtebeker ein Bein und aus war's.

### Rock'n'Rolf

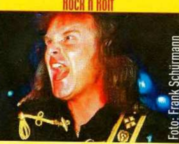
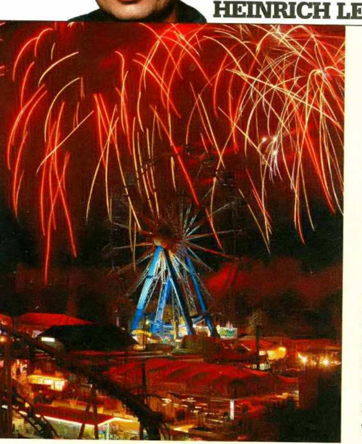


Foto: Frank Schürmann

Rolf Kasparek, eher bekannt als Rock'n'Rolf, ist der Inbegriff eines modernen Piraten. Mit seiner Band Running Wild mischte er vor allem Mitte der Achtzigerjahre die Konzerthallen mächtig auf. Dabei setzt der Speed-Metaler auf unglaublich bescheuerte Piratenoutfits und flache Freibeuter-Lyrik. Macht nix, schließlich verdanken wir dem Herrn fette Hymnen wie „Under Jolly Roger". Wen stört es da, dass er bei seinen Bühnenshows ein etwas dämliches Bild abgibt. Tut Michael Jackson ja auch – und da ist uns doch Rock'n'Rolf tausendmal lieber!

# Der hinterm Teich motzt

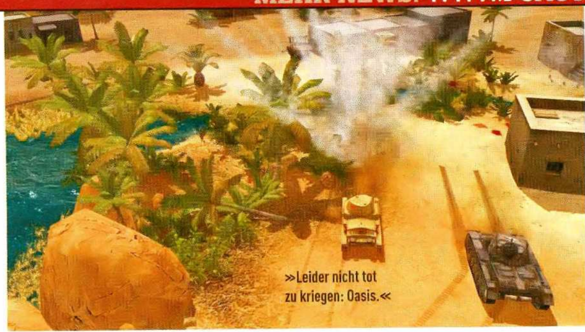
**HEINRICH LENHARDT IST MIT DEM ALTEN JAHR NOCH NICHT FERTIG.**



»Flop: Internationale Funkenausstellung.«

## 2004 – bleib hier!

Es gibt zwei prinzipielle Grundhaltungen, um der Silvesternacht zu begegnen. Typ A köpft fröhlich Schampusflaschen, erfreut sich am Rumgeknalle und küsst Schlag Mitternacht souverän das Erstbeste, was er zu greifen kriegt. Typ B kann es dagegen nicht fassen, dass schon wieder ein Jahr vorbei ist, wird sich der Vergänglichkeit seiner Existenz bewusst und schließt sich – ins Klopapier schnäuzend – im Badezimmer ein. Mich finden Sie diesmal eher in letzterer Kategorie wieder. Denn so ein aufregendes PC-Spielejahr wie 2004 kann doch nicht wirklich schon vorbei sein? Wie war das mit Verlängerung oder Nachspielzeit? Davon können Sie noch Ihren Enkelkindern erzählen, wie anno '04 die heilige Dreifaltigkeit der Genregrenzen sprengenden Super-Shooter über uns hereinbrach. *Doom 3* gewann das Veröffentlichungs-Schneckenrennen gegen *Half-Life 2*, zog im Gesamtwertungsrennen jedoch klar den Kürzeren. Auch *Far Cry*, der Überraschungshit aus dem neuen Spieleentwicklungs-Mekka Coburg, ließ mit offener Spielwelt und Physikeinbindung das texanische Kettensägermassaker etwas alt aussehen. *World of Warcraft* hielt indes das, was Titel wie *Star Wars Galaxies* jahrelang versprochen hatten. Blizzard blieb es vorbehalten, die erste „Mehr Spaß, weniger Frust"-Online-Rollenspielwelt für Normalos herauszubringen. Außerdem 2004 erlebt: *Die Sims 2* elektrisierten den Massenmarkt, der Grafikkarten-Krieg zwischen Ati und Nvidia belebte das Hardware-Geschäft. Die PC-Qualitätsspiele sind da, jetzt müssen sie sich nur noch adäquat verkaufen. *Halo 2* hat in vier Wochen eben mal so rund 5 Millionen Einheiten auf Xbox abgesetzt. Wir könnten den einen oder anderen Siebensteller auch gut vertragen, um den Entwicklungsbudget-Entscheidern dieser Welt zu beweisen, dass sich teure, qualitativ hochwertige PC-Spezialitäten absolut rentieren. Dann bitte mehr davon ... und meinetwegen her mit dem elenden neuen Jahr.


»Leider nicht tot zu kriegen: Oasis.«

# Sieh zu, dass du Sand gewinnst!

## Nach Europa rumpeln Sie nun durch das heiße Afrika: CODENAME PANZERS: PHASE TWO erwarten nicht nur Wüstenfüchse sehnlichst.

**Echtzeit-Strategie** | Der Zweite Weltkrieg tobt noch immer – zumindest virtuell. Nach dem Überraschungshit *Codename Panzers: Phase One* war es nur eine Frage der Zeit, bis *Phase Two* vom Stapel rumpelt. Entwickler Stormregion schickt Sie im Frühjahr 2005 in den Sand, wo Sie den Feldzug von Wüstenfuchs Rommel nachspielen. Die Zahl der Einsätze reduzierte man im Vergleich zum Vorgänger allerdings. Dafür erwarten Sie nun umfangreichere und längere Missionen sowie mehr geskriptete Ereignisse. Als Antwort auf die Kritik vieler Fans soll der Mehrspieler-Modus stark verbessert werden. Wir sind gespannt. ANDREAS BERTITS

Info: www.panzers.de


»Jetzt kommt das Sandmännchen nie wieder.«

* DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES ECKCHEN * DUKES E

# Lucky Duke gegen die Dialtons

## Der berühmte Cowboy LUCKY DUKE ballert, kämpft und reitet wieder!

**Ego-Shooter** | Ein neues Spiel mit dem Duke ist angekündigt. Die Story: Lucky Duke, der berühmte Comic-Cowboy, findet den Dialton (deutsch: Wählton) seines Telefons langweilig und versucht, diesen mittels Genexperiment aufzupeppen. Das Ganze geht schief, der Dialton vermehrt sich und gründet eine Gang: Die Dialtons. Diese schließen sich mit den Klingeltons zusammen und bauen in Dresden eine Fabrik für DDR-Speicher, um die gesamte DDR zu speichern. Ob der teuflische Plan gelingt, erfahren Sie im Herbst 2667. AHMET ISCITÜRK

»Beliebt: Pferdeschwanz.«

Info: www.3drealms.com



# GERÜCHTE KÜCHE


»Godzillas Haufen lockt Fliegen an.«

**Jetzt ist es raus: Eines der besten PC-Spiele aller Zeiten bekommt einen Nachfolger. Freuen Sie sich mit uns auf MAFIA 2! Um die Story rankt sich – wie auch bei VIETCONG 2 – noch ein Geheimnis.**

Auf die Frage, was in den mittlerweile fünf Studios von Illusion Softworks gerade in der Mache sei, ließ sich Firmengründer Petr Vochozka gegenüber dem englischen Internetmagazin TotalVideoGames.com zu folgender Aussage hinreißen: „Ein neues *Vietcong*-Spiel befindet sich bereits mitten in der Produktion. Außerdem kommen zwei Spiele, bei denen der Vertrieb noch nicht geklärt ist, etwas mit *Mafia* (was genau darf ich nicht verraten) und ein weiterer Titel für einen neuen Publisher. Alle mehr oder weniger im Action-bereich angesiedelt, sehr hochwertig und mit starken Geschichten." Hossa! Ein neues *Mafia* und ein neues *Vietcong*! Davon munkelten die bekannten, gut unterrichteten Kreise ja schon seit Jahren. Bei *Vietcong* stellt eine Fortsetzung auch kein großes Problem dar, wie bereits das Add-on *Fist Alpha* beweist: zwei zusätzliche Charaktere, ein paar neue Missionen, fertig ist die Kiste. Aber was erwartet uns bei *Mafia*? Am Ende des grandiosen Cosa-Nostra-Thrillers schießen Mafiosi immerhin Hauptdarsteller Thommy Angelo vor seinem Haus über den Haufen. Oder war das wie in Dallas alles nur ein Traum? Überlebt Thommy das Attentat? Spielt die Geschichte möglicherweise zwischen dem furiosen Endkampf mit Sam und dem Mordanschlag? Wahrscheinlicher ist, dass Sie in die Rolle eines anderen Charakters aus der Stadt Lost Heaven schlüpfen. Möglicherweise in die von Thommys Beichtbruder Detective Norman. Sogar der von den tschechischen Entwicklern zunächst als Patch für den ersten Teil versprochene, aber nie veröffentlichte Mehrspieler-Modus rückt wieder in greifbare Nähe. Wie auch immer, wir wollen das Spiel haben. Sofort!

JOACHIM HESSE

»Einer hat nicht verhütet.«

Info: www.illusionsoftworks.com


»Die Geschwister Kata Pult, Kata Carlo, Kata Maran, Kata Strophe, Kata Lonien, Kata Lysator und Kata Frühstück geben Vollgas!«

# Mauerbrenner

## Simon Bradbury, der Chef der Firefly-Studios, hat Neuigkeiten zu STRONGHOLD 2 auf der Pfanne.

**Echtzeit-Strategie** | Erst kürzlich präsentierten wir Ihnen ja eine dicke Vorschau zum Burgherren-Spektakel *Stronghold 2*. Jetzt rückte der Chefentwickler mit weiteren Neuigkeiten raus. Dem Veröffentlichungs-Datum der Demo zum Beispiel. Die kommt aber auch erst im April 2005, kurz bevor das Spiel erscheint. Erfreulicher ist da die Tatsache, dass Simon über den Mehrspieler-Modus sinnierte. Im Skirmish-Modus sollen bis zu acht menschliche und computergesteuerte Spieler zugange sein. Außerdem erwähnte Herr Bradbury einen Modus, in dem das „Ehre-System" die zentrale Rolle spielen soll. Näheres dazu wollte er nicht verraten. So ein Mist!

AHMET ISCITÜRK

**Info:** www.fireflyworlds.com

# Alter, schwebe!

## Psi-Agenten gibt es wirklich! Zumindest in der Konsolen-Umsetzung PSY-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY.

**Action** | Nick Scryer hat übersinnliche Fähigkeiten. Das Problem ist nur, dass er beim Infiltrieren einer Terrorgruppe gefangen genommen wurde und dank Gedächtnisverlust auch seine Psi-Kräfte flöten gegangen sind. Bei seiner Flucht, die Sie aus der Verfolger-Perspektive erleben, kommen diese aber nach und nach wieder zurück. Cool, oder? Deshalb spielt sich *Psy-Ops* nicht wie jeder x-beliebige Action-Shooter, sondern bietet ziemlich abgefahrenes Zeug. Per Telekinese bringen Sie Objekte und Gegner zum Schweben, klatschen sie gegen die Wand oder werfen sie ins Feuer. Erlaubt ist, was gefällt. Durch Wände schauen und Köpfe platzen zu lassen, ist auch möglich. Uiuiui! Wenn Sie diesen Text lesen, sollte das Spiel bereits erhältlich sein – unser Test folgt!

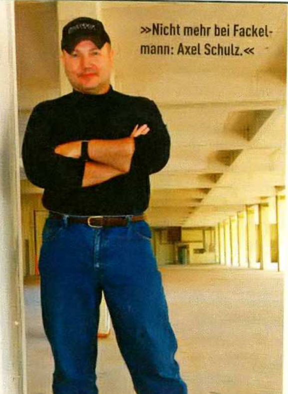
AHMET ISCITÜRK

**Info:** www.psiopsgame.com


»David Copperfield geht einen heben.«

# Wer zur Hölle ist eigentlich ...

# JOHN ANTAL?


»Nicht mehr bei Fackelmann: Axel Schulz.«

**Harte Männer braucht das Land. Der Spieleindustrie kann ein echter Kerl auch nicht schaden, wie wir erfahren haben.**

Augenblicklich verrichtet Mister John Antal, Ex-Colonel der US Army, seinen Dienst bei der Spieleschmiede Gearbox, als militärischer Berater für den Weltkriegs-Shooter *Brothers in Arms*. Der 49-jährige Amerikaner musste zwar zum Glück nie in den Krieg ziehen, bringt aber beste Referenzen für diesen Job mit. Als junger Offizier verbrachte Antal, der glücklich mit „Angel" verheiratet ist, seine ersten Dienstjahre im deutschen Friedberg. Dort kommandierte er eine Panzereinheit, die im Kalten Krieg für den Einsatz an der ostdeutschen Grenze vorgesehen war. Nebenbei schrieb der begeisterte Waffensammler seine ersten drei Bücher, Militärgeschichten mit Tiefgang natürlich. Weitere vier Bücher folgten, taktische Lehrwerke, deren hochkarätiger Inhalt Antal als Ausbilder an die US-Akademie Westpoint lockte. Weitere Karrierestationen des Weltenbummlers, der sich selbst als Militärhistoriker bezeichnet: Israel, Korea, Bosnien, Mohave-Wüste. Puh! Viel Zeit für Hobbys bleibt da nicht mehr. Seine wenige Freizeit verbringt der inzwischen in Dallas beheimatete Colonel mit Skilanglauf, Bergsteigen und Wanderungen. Ach ja – und mit dem Zocken. Strategiespiele bevorzugt Antal, die staubtrockenen mit historischem Hintergrund besonders. Wenn – wie in *Brothers in Arms* – historisch korrekt geballert wird, mag er das auch. Deshalb gefällt ihm auch sein Job bei Gearbox, den er gern noch ein paar Jahre machen möchte. Schließlich hat er den Entwicklern auf seiner eigenen Shooting-Range auch das Ballern beigebracht.

CHRISTIAN BIGGE

# VAMPIRE® THE MASQUERADE BLOODLINES™



Schwören Sie einem von sieben Clans die Treue und sammeln Sie Erfahrung, indem Sie Ihre Vampirkräfte einsetzen und Aufträge erfüllen.



Erleben Sie aus der First- oder Third-Person-Perspektive per neuester Grafik-Engine die zerstörerische Kraft Ihrer Waffen, darunter Gewehre, Schwerter und übernatürliche Vampirkräfte.




Ernähren Sie sich in den Straßen von Los Angeles, in denen Sie ebenso viele Möglichkeiten haben wie Gefahren auf Sie lauern.



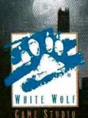

Interagieren Sie mit Sterblichen und anderen Vampiren in einem berauschenden Rollenspiel, das je nach Clanzugehörigkeit, Geschlecht und Dialogwahl anders verläuft.

**„Rollenspiel des Jahres"** —GAMESTAR 01/05



















ACTIVISION®

www.activision.de

vampirebloodlines.de

# LIES MICH!

## JAGGED ALLIANCE 2: WILDFIRE


»Nach dem Tornado ging das Leben weiter.«

**Runden-Strategie** | In den USA ist das Add-on *Wildfire* schon erschienen, hierzulande dürfen Sie sich auf den Februar freuen. Dann säubern Sie mit Ihrer Söldner-Truppe in taktischen Gefechten erneut die fiktive Bananenrepublik Arulco. Nach dem Ende für Ex-Entwickler Sir Tech nahm sich I-Deal des Spiels an, das Zuxxez in Deutschland für rund 30 Euro veröffentlicht. Im Vergleich zum Original gibt's mehr Fähigkeiten der Charaktere und eine höhere Auflösung, aber eine inzwischen wenig spektakuläre Optik. (CB)

Info: www.zuxxez.com

## BATTLE MAGES: SIGN OF DARKNESS

**Echtzeit-Strategie** | Der russische Entwickler Buka liefert im Add-on *Sign of Darkness* ab Februar Nachschub für Kriegsmagier. In vier Kampagnen unterstützen Sie diesmal wie in einem Rollenspiel auch Helden in den Kämpfen gegen Fantasy-Bösewichte. Zudem greifen Sie auf dunkle Magie zurück, freuen sich über ein aufgebohrtes Handelssystem und an Tag- und Nachtwechseln. (CB)

Info: www.buka.com/cgi-bin/show.pl?id=2

## STAR WOLVES

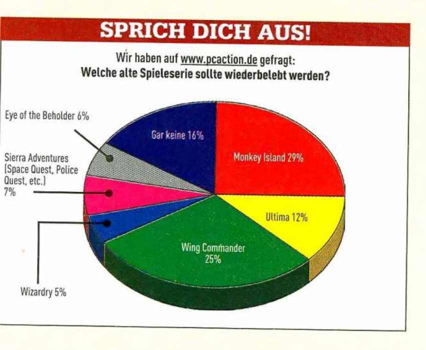
**Echtzeit-Strategie** | Schon wieder macht so ein böses Imperium das All unsicher. Macht ja nix. Schließlich sind Sie in *Star Wolves* Kopfgeldjäger und verdienen sich mit Handel und Abschüssen eine goldene Nase. 25 Raumschiffe dürfen Sie steuern, bis zu sechs Kollegen in taktischen Kämpfen der Marke Homeworld befehligen. Rollenspielelemente und Geheimaufträge lockern das 3D-Geschehen auf. Schon im Februar lockt Sie Pointsoft in die unendliche Schwärze des Universums. (CB)

Info: www.backtogames.de


»Übertrieben: Neues Bügeleisen von Rowenta.«

## SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt:
**Welche alte Spieleserie sollte wiederbelebt werden?**






»Bahnbrechend: Aquädukt.«

# Auf der Abschuss-Piste

Bei TRACKMANIA SUNRISE schustern Sie die Kurse zusammen und stellen das Ergebnis ins Netz. Die Fans freuen sich drüber und lassen die Motoren aufjaulen, bis es knallt.

**Rennspiel** | Mit *Trackmania* landeten die Entwickler von Nadeo einen Überraschungshit. Das innovative Spielprinzip und die freien Gestaltungsmöglichkeiten bescherten dem Spiel eine große Fangemeinde. In solchen Fällen lässt ein Nachfolger nie lange auf sich warten. Das französische Team schickte einen Abgesandten, der uns in der Redaktion die erste spielbare Version von *Trackmania Sunrise* vorstellte. Die neuen, schnelleren Autos erreichen bis zu 400 Stundenkilometer, was die Rennen im Vergleich zum Vorgänger um einiges flotter macht. Hinzu kommen erweiterte Stunteinlagen, wo Sie riesige Half-Pipes mit gewaltigen Sprüngen meistern und durch überdimensionierte Loopings donnern. Natürlich gibt es wieder einen unkomplizierten Strecken-Editor, sodass selbst Ungeübte mit ein paar Handgriffen beachtliche Resultate erzielen. Ihren Wagen gestalten Sie jetzt ebenfalls bis ins kleinste Detail selbst. *Trackmania Sunrise* soll im ersten Quartal 2005 erscheinen. Anschnallen! RALPH WOLLNER

Info: www.trackmania-the-game.de


»Weiß noch nichts von seiner düsteren Zukunft: der junge Mann und das Meer.«

# Zur Höhle mit ihr!

In RUNAWAY 2 macht Ihnen Vollblutweib Gina wieder mal Ärger.

**Adventure** | Brian und Gina haben sich nach ihrem ersten Abenteuer in *Runaway* gerade zu einem Kurzurlaub auf Hawaii verkrümelt, da stolpern sie bereits in den nächsten Schlamassel. Wieder verdingt sich Brian als Lebensretter für seine heiße Begleitung. Doch nix mehr mit Drinks und Schirmchen! Die Pendulo Studios setzen in *Runaway 2* mit über 100 Handlungsorten auf größere Abwechslung als beim Vorgänger. In sechs Kapiteln scheuchen Sie Brian durch undurchdringliche Wälder, paradiesische Strände, verschneite Berge und vergessene Zivilisationen. Unter den mehr als 25 Charakteren sind nicht nur alte Freunde, sondern auch neue, abgedrehte Typen. Infos zur Story sind bisher so dünn wie Gehaltszettel von PC ACTION-Redakteuren. Auch der Titel des im zweiten Quartal 2005 bei dtp erscheinenden Spiels lässt Raum für Spekulationen: *Der Traum der Schildkröte*. Ob Greenpeace als Hauptsponsor auftritt? MARC BREHME

Info: www.runaway-game.de

# Schlachtfeld-Medizin – 1. Lektion:
# Der Luftröhrenschnitt

Warhammer 40,000

Dawn of War

„Dawn of War sieht richtig geil aus, langweilt keine Minute und macht einen Heidenspass.“
PC Action 11/2004

"Wow, selten hat es auf dem Bildschirm beim Basis-Plätten so gekracht!"
GameStar 11/2004, 83 %

"Was sich hier auf dem Bildschirm abspielt, löst C&C Generäle und Ground Control 2 als schönste Echtzeitstrategiespiele ab."
PC Games 11/04: 85 %

























THQ
www.thq.de

# Mitmachen und abgreifen per SMS!

## DAS MACH ICH SELBST!

SEITE 60

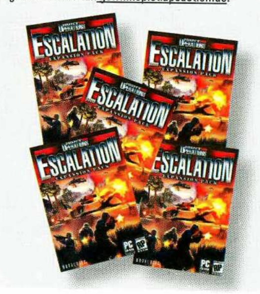
PC ACTION verlost je fünfmal extrem schicke LCD-Fernseher von Targa und Edel-Handys von Sony Ericsson. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie gar nicht viel tun. Betrachten Sie das Foto auf Seite 60 und schauen Sie, ob der Händler Ihres Vertrauens PC ACTION auch so hübsch platziert hat. Davon schießen Sie ein Foto, welches Sie uns entweder per MMS**** an die Adresse mms@pcamms.de oder per E-Mail als Anhang an gewinnspiel@pcaction.de senden. Wer per Post teilnehmen möchte, schickt einen Brief mit beigelegtem Foto an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PCA, Kennwort: „KIOSK", Dr.-Mack-Str. 77 in D-90672 Fürth. Einsendeschluss ist der 20. Januar 2005. Viel Glück!



## JOINT OPERATIONS: ESCALATION

SEITE 94

Zusammen mit Novalogic bringt PC ACTION fünf Versionen des neuen Erweiterungspacks *Escalation* zu *Joint Operations* unter das spielwillige Volk. Um eines der Exemplare zu ergattern, beantworten Sie die Frage auf Seite 94 und schicken Sie die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 16" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 16 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Escalation", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.




## XPAND RALLY

SEITE 126

Wer hätte gedacht, dass *Xpand Rally* in der Community derart abgeht. Ist aber so und zur Feier des Tages verlosen PC ACTION und Koch Media eine fette Grafikkarte sowie ein starkes Force-Feedback-Lenkrad. Wäre ja gelacht, wenn Sie damit nicht abgehen würden. Um einen der Preise abzugreifen, beantworten Sie die Frage auf Seite 126 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 17" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 17 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Xpand Rally", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

## NETZWERK AUS DER STECKDOSE

SEITE 168

Richtig! Es wird Zeit für Ihre erste private LAN-Party. Dafür brauchen Sie dringend dLAN, das Netzwerk aus der Steckdose. PC ACTION verlost gleich zwei Starter-Kits, bestehend aus je einem Microlink dLAN Ethernet, einem Microlink dLAN Wireless und einem Microlink dLAN ADSL-Modem-Router. Wollen Sie haben? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 168 und senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 18" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 18 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „dLAN", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de




## DIE ZOCK' ICH AM LIEBSTEN!

SEITE 32

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 14 Vampire: Bloodlines) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.




## DARAUF WARTEST DU!

SEITE 47

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 15 Brothers in Arms) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de.

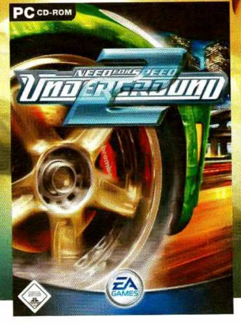



* € 0,49/SMS (ALLE NETZE! VODAFONE-D2-ANTEIL € 0,12); ** € 0,50/SMS; *** SFR 0,70/SMS;
**** FÜR DIE MMS FALLEN DIE IM JEWEILIGEN TARIF GELTENDEN VERBINDUNGSPREISE AN.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.









**Schnell entscheiden und angreifen! Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann unter diesen drei genialen Prämien sein kostenloses Dankeschön wählen.**

**Need for Speed Underground 2**
Der Nachfolger des 2003 meistverkauften Rennspiels entführt den Spieler wieder in die aufregende Welt der Tuner-Szene. Das Spiel ist in einer großen, frei zugänglichen Stadt mit fünf verschiedenen und miteinander verbundenen Stadtteilen angesiedelt. Während der Spieler die Stadt erkundet, trifft er auf rivalisierende Fahrer, die ihm die Underground-Welt näher bringen und ihn zu den coolsten Renn-Treffpunkten der Stadt führen.
**Prämien-Nr.: 002575**

**World of Warcraft**
Vier Jahre nach den Ereignissen von *Blizzards Warcraft 3: Reign of Chaos* bedrohen erneut Zwietracht und Machtgier die Welt von Azeeroth. Schlachten und Scharmützel drohen und Sie stecken mit Ihrem selbst erschaffenen Helden mittendrin. Erforschen Sie bisher unbekannt Landstriche, erfüllen Sie Aufgaben, leben Sie in einer übergangslosen, beständigen Online-Welt und gewinnen Sie Einfluss. Erscheinungsdatum: Januar 2005.
**Prämien-Nr.: 002553**

**Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde**
In einem Echtzeit-Strategie-Epos der Superlative erleben Sie die Massenschlachten und Belagerungen der *Herr-der-Ringe*-Filme in nie gekannter Intensität. Begleiten Sie Arragon, Frodo, Sam, Gandalf und Gimli auf ihrer gefährlichen Reise durch Mittelerde, besuchen Sie Schauplätze wie Helms Klamm und Minas Tirith und seien Sie dabei, wenn riesige Ents auf Hunderte von Orks treffen – Gänsehaut garantiert.
**Prämien-Nr.: 00002545**

Einfach und bequem online abonnieren:

**megaabo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.




Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Fax: 0451 - 4906770

Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

- ❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit DVD**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
  WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)
- ❐ **Ja, ich möchte das 2-Jahres-PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
  (€ 110,40/24 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 136,80/24 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse: (Prämienlieferung ausschließlich für Deutschland, Schweiz, Österreich möglich)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

**Bitte senden Sie mir folgende Prämie:**

Prämie | Prämien-Nr.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

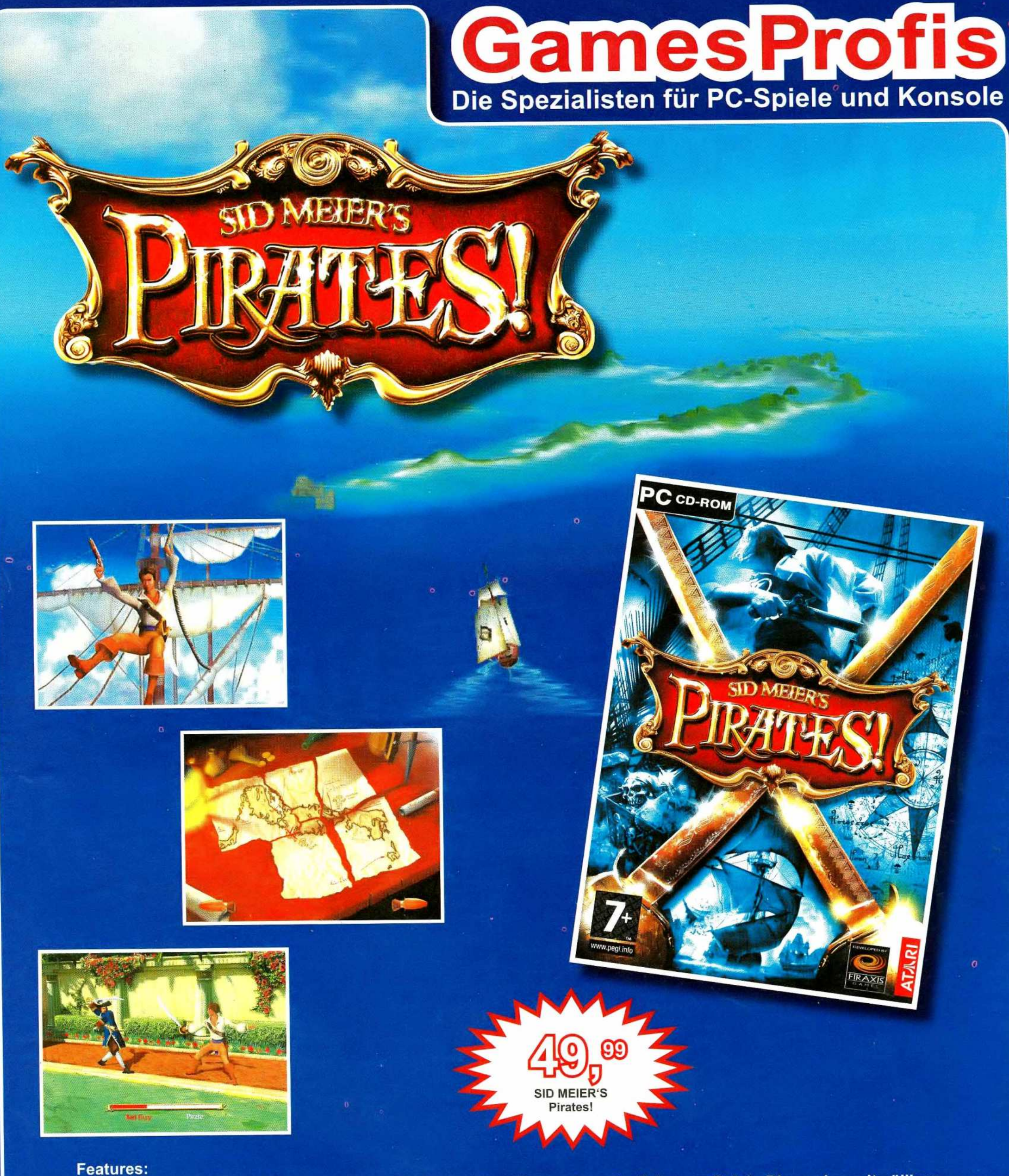
❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Action.

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PA 24 10




Features:

- Sid Meiers Fortsetzung des legendären Pirates! eröffnet Ihnen eine gänzlich neue Spiele-Dimension mit völliger Entscheidungsfreiheit!
- Erleben Sie als Pirat einen nicht-linearen Spielverlauf, in dem Ihre Aktionen alles (!) beeinflussen!
- Durch zahllose Aufgaben und Missionen sammeln Sie Erfahrung und formen so die Eigenschaften Ihres Helden.
- Tauchen Sie ein in eine phantastische 3D-Welt voller Abenteuer, blutrünstiger Söldner und verschlagenen Piraten!
- Schalten Sie Ihre Gegner in dunklen Gassen, auf hoher See oder in bewachten Festungen aus!
- Schleichen Sie durch Städte, fliehen Sie aus Kerkern, entern Sie Schiffe - werden Sie Herrscher der Karibik!
- Segeln, erobern und versenken Sie 18 verschiedene Schiffstypen - taktische Seegefechte inklusive!
- Zu den Waffen - egal, ob Schwert, Muskete oder Bordkanone!
- Sammeln Sie wertvolle und seltene Gegenstände, um die Fähigkeiten Ihres Helden zu verbessern.

**Händleranfragen erwünscht! Ingram Micro Games - Bohnesmühlgasse 5 - 97070 Würzburg**
**info@im-games.de Tel. 0931 / 3598 - 700 Fax. 0931 / 3598 - 777**

# NET NEWS

>>Sich von Muttern abzunabeln, fällt vielen Männern schwer.<<

## Heiß und fettig

>>Meat Loaf hat sich endgültig aufgegeben.<<

**Ob es auf der CS_Doctors auch Pommes gab, wissen wir nicht. Aber, dass 48-Stunden-Dauerzocken angesagt war.**

Fotos: CS-Doctors

**LAN-Party** | Inmitten dreier Vergnügungstempel gelegen, trug die zehnte Veranstaltung der *CS_Doctors* das Motto „Socken?!" Das passte schon. Die Veranstalter kombinierten ein Netzwerk für 536 Gamer (LAN) mit Discofieber und viel Bier (Party). Das nennt man optimale Nutzung von Synergieeffekten. Und die hauten selbst härteste Zocker aus den Latschen. Von der LAN-Party waren es im Dorf Münsterland nur ein paar Schritte zu den Discos und bereits im Foyer trafen Welten an der Cocktailbar aufeinander, weil dort Spielübertragungen liefen. Die Zocker nutzten die Tanzbuden reichlich und im Gegenzug staunten 2.500 Discobesucher über glühende Monitore und Bomben legende Digital-Terroristen auf Leinwänden. Weil einige Typen sich nicht von den Computerspielen loseisen konnten, zickten deren Partnerinnen rum: Die hatten sich auf einen gemeinsamen Discobesuch gefreut. Ein schönes Schauspiel für Singles, die solche Sorgen gottlob nicht haben. Dank mehrjähriger Erfahrung der Veranstalter lief die LAN-Party technisch einwandfrei. Die Verzögerungen bei den Turnieren waren auf Schnapsleichen zurückzuführen, die Samstagnacht nicht mehr zum Spiel antreten konnten. Die Profispieler von n!faculty hatten sich und alles andere im Griff, siegten eindrucksvoll im *Counter-Strike*-Finale gegen Team64.AMD. Gemütlicher mochten es Teilnehmer des Doppelkopfturniers, die in den Spielpausen Karten kloppten. Bleibt festzuhalten, dass an jenem November-Wochenende 48 Stunden lang fast nur glückliche Gesichter zu sehen waren. Das spiegelte sich in Umfragen wider. Wer bei der Fortsetzung der Partyreihe im Frühjahr dabei sein möchte, verpasst besser nicht den Anmeldestart. Genaue Termine lagen bei Redaktionsschluss nicht vor. FELIX LOHMEIER

**Info: www.csdoctors-lan.de**




**LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!**



**FELIX LOHMEIER**
22 Jahre
f.lohmeier@email.de

***„Bayerns Innenminister Beckstein fordert ein Herstellungsverbot von Shootern. Grund: Ein ultrakritischer TV-Bericht. Wie viel Aufklärung fehlt noch, bis dieser konservative Spuk endgültig vorbei ist?"***

# Auf die Größe kommt es an

## Mit 5.272 Teilnehmern wurde die DREAMHACK zur größten LAN-Party der Welt. Dafür gab es einen Eintrag ins Guinness-Buch.

**LAN-Party** | Für 5.272 Spiele-Freaks hat sich ein Traum erfüllt: Auf dem schwedischen Computerfestival *Dreamhack* haben sie satte 5.852 Rechner gekoppelt. Damit stellten sie den Weltrekord für das größte mobile Computernetz auf. Die Juroren von Guinness zählten nach und händigten, begleitet vom *Pac-Man*-Weltmeister Billy Mitchell (Bild: Mitte) und anderen Zeugen, das wohlverdiente Zertifikat an die Veranstalter der *Dreamhack* aus. Gratulation! Zum Vergleich: Der deutsche Rekord liegt bei 2.460 Teilnehmern und wurde bereits im Jahr 2000 auf der „DarkBreed: breaking normality“ aufgestellt. Anders als bei klassischen deutschen LAN-Partys ging es auf dem schwedischen Computerfestival nicht nur um E-Sport-Turniere. Die *Dreamhack* ist eher eine Mischung aus Spiele- und Demoparty. Hier messen sich die Zocker im Daddeln von ausgewählten Spielen, aber auch kreative Computerkünstler beim Erschaffen digitaler Kunstwerke jeglicher Art. Getreu dem Motto „The party that never sleeps“ (dt.: Die Party, die niemals pennt) dröhnte dabei vier Tage lang ein Höllensound durch die Halle. Rock on! FELIX LOHMEIER

Info: www.dreamhack.org

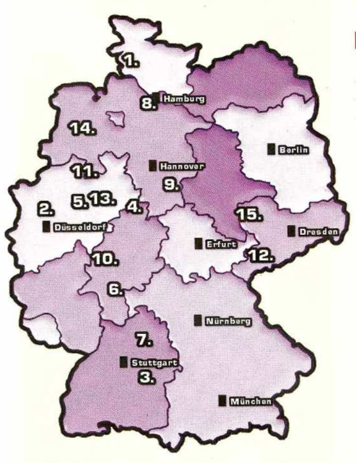



»Schluckimpfung mit Auszeichnung bestanden.«

Fotos: LAN-Live.at

# DA MUSST DU HIN!

## TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKER-FETEN




Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten sechs Wochen.

| PARTY | DATUM | PLZ/ORT | TEILN. | WWCL | NGL | ANM.STATUS | URL |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **DEUTSCHLAND** | | | | | | | |
| 1 XmasCon 2004 | 25.12.2004 | 25746 Heide | 350 | ✘ | ✘ | ■ | www.gamecon.de |
| 2 RealLan Project X | 07.01.2005 | 45147 Essen | 220 | ✔ | ✔ | ■ | www.da-ruler-ev.de |
| 3 Stauferland-LAN | 07.01.2005 | 73084 Salach | 240 | ✘ | ✔ | ■ | www.stauferland-lan.de |
| 4 The X-Treme LAN 8 | 07.01.2005 | 34359 Reinhardshagen | 500 | ✘ | ✔ | ■ | www.thexlan.de |
| 5 Firetage unknown xp | 14.01.2005 | 59457 Werl | 300 | ✔ | ✘ | ■ | www.firetage.de |
| 6 trLAN 2 | 14.01.2005 | 63741 Aschaffenburg | 200 | ✘ | ✘ | ■ | www.trennriegel.de |
| 7 networX #3 | 21.01.2005 | 74538 Rosengarten | 240 | ✔ | ✘ | ■ | www.networx-lan.de |
| 8 MultiMadness Winter | 28.01.2005 | 21220 Seevetal | 257 | ✘ | ✔ | ■ | www.multimadness.de |
| 9 LANarena 9 | 11.02.2005 | 38871 Ilsenburg | 666 | ✘ | ✔ | ■ | www.lanarena.de |
| 10 LAN -Fact | 11.02.2005 | 35398 Gießen | 1.000 | ✘ | ✔ | ■ | www.lan-fact.com |
| 11 The Summit IV | 18.02.2005 | 49074 Osnabrück | 1.078 | ✘ | ✘ | ■ | www.the-summit.de |
| 12 Freestyle Dust 9 | 18.02.2005 | 09419 Thum | 208 | ✘ | ✘ | ■ | www.freestyledust.de |
| 13 LAN-Team Max 4 | 25.02.2005 | 59071 Hamm | 400 | ✔ | ✘ | ■ | www.lan-team.de |
| 14 tntLAN 3 | 18.02.2005 | 49661 Cloppenburg | 348 | ✘ | ✔ | ■ | www.tntlan.de |
| 15 USPlay LAN 2005-1 | 11.03.2005 | 04356 Leipzig | 350 | ✘ | ✔ | ■ | www.usplay-lan.de |
| **ÖSTERREICH** | | | | | | | |
| Heilige drei Camper 3 | 07.01.2005 | 4320 Perg | 150 | ✘ | ✔ | ■ | www.hl3camper.gnx.at |
| pL@Net Kufstein 5.0 | 18.02.2005 | 6330 Kufstein | 100 | ✘ | ✘ | ■ | http://planet.grufo.com |
| nur48stunden – Teil 14 | 25.02.2005 | 8200 Gleisdorf | 350 | ✘ | ✔ | ■ | www.nur48stunden.at |
| **SCHWEIZ** | | | | | | | |
| chAosLAN | 31.12.2004 | 6231 Schlierbach | 120 | ✘ | ✔ | ■ | www.chaoslan.ch |
| CTRL+ALT+DELETE 8 | 28.01.2005 | 9240 Uzwil | 200 | ✘ | ✔ | ■ | www.ctrl-alt-delete.info |
| CyberPl@y | 18.02.2005 | 4900 Langenthal | 120 | ✘ | ✘ | ■ | www.cyberplay.ch |

X-PERIENCE MULTIGAMING!
LAN-FACT.COM

# Fahrt ins Blaue!

## Schluss mit der Geldnot. Im Februar zocken Sie auf der LAN-FACT ab.

**LAN-Party** | Ursprünglich war das Startprojekt des Media Networks e. V. für Mitte November geplant und soll jetzt endlich vom 11. bis 13. Februar 2005 stattfinden. Damit das mit 1.000 Teilnehmern ungewöhnlich große LAN-Erstlingsprojekt reibungslos abläuft, haben die Veranstalter bei den Kollegen der Millannium2k abgeschaut und beauftragten zudem viele Dienstleister. Das Netzwerk kommt von Verleiher Gigahertz, die Turniere organisiert die NGL, durch das Programm führt Gamesports.de. Die Verpflegung übernimmt ein Catering-Service. Es locken Turnierpreise im Wert von fetten 12.000 Euro. Ein Ticket für die *LAN-Fact* kostet 35 Euro im Vorverkauf. FELIX LOHMEIER

**Info:** www.lan-fact.com

# BESSERWISSER

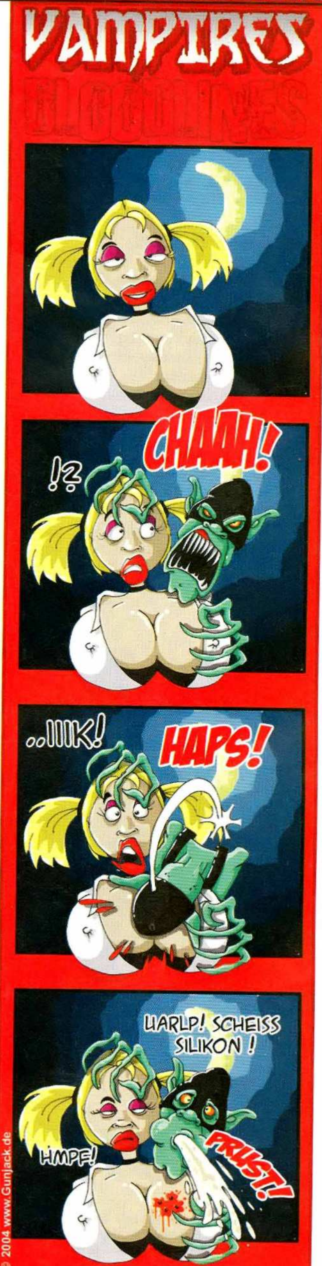
GIGA-MODERATOR ETIENNE GARDÉ ÜBER REPORTAGEN.



»Der Weihnachtsmann trägt den Zipfel im Gesicht.«

## Wer Böses denkt ...

Schenkt man den Fernsehreportagen der letzten Zeit Glauben, wächst gerade eine Generation blutrünstiger Killer heran. Der geneigte Zocker wird mit Phrasen wie „Blutspur am Monitor" oder „Videogemetzel im Kinderzimmer" konfrontiert. Computerspiele sind viel zu hart, sagen zumindest überfromme Mediengurus, die aber offensichtlich nicht mal den Unterschied zwischen Domian und Domain kennen. Ich sage: Solange die Spiele nicht so hart sind wie der Sound von Slayer zu deren fiesesten Zeiten, gibt es nichts zu befürchten. Natürlich bin ich der Sache auf den Grund gegangen, ich sprach mit führenden Wissenschaftlern der NASA und kann nun mit einem profunden Ergebnis aufwarten: Solche Reportagen sind nichts weiter als ein Haufen Pferdeäpfel! Um diese These zu belegen, habe ich mit den Fachleuten ein so genanntes Gedankenmodell geschaffen. Es skizziert eine mögliche Entwicklung von Kindern und Jugendlichen unter dem Einfluss von Computerspielen. Üben diese nämlich tatsächlich eine so große Wirkung auf die junge Generation aus, gibt es absolut nichts zu befürchten: Counter-Terroristen trainieren den ganzen Tag, um illegal abgelegte Bomben zu entschärfen. Eine Nation begnadeter Sportprofis wird unser Land beglücken. Unzählige neue Siedlungen entstehen und Eltern räumen die Zimmer ihrer Kinder dank Gravity-Gun innerhalb weniger Sekunden auf. Kein Grund zur Sorge also! Übrigens, die Autoren dieser Berichte holen bereits zum nächsten Schlag aus. Gerüchten zufolge soll es um die Abschaffung von Ostern und Weihnachten gehen, da durch diese Feste Kinder in ihrer Entwicklung empfindlich gestört werden. Sie würden nur noch an Eier und prall gefüllte Säcke denken ...




# Mach den TEST!

Auf der vorhergehenden Seite geht es um:

a_eine Eierspeise

b_die Invasion von Aliens

c_keine Ahnung, ich schau mir nur die bunten Bildchen an


UM DAS LAND ZU BEHERRSCHEN,
MUSST DU DIE TIEFEN EROBERN.
Brich in Armies of Exigo mit Elfen und Rittern in neue Welten auf. Bekämpfe teuflische Untiere in den Wäldern und Flusstälern der Oberwelt. Steige dann hinab in die dunklen, erbarmungslosen Höhlen der Unterwelt, um gegen eine noch dunklere Macht anzutreten - die Gefallenen. Ob du auf oder weit unter der Erde kämpfst - dein Feldzug um die Vorherrschaft kennt keine Grenzen.
PC CD-ROM
ARMIES OF EXIGO
Setze mächtige Zaubersprüche ein
Befehlige gewaltige Armeen
Kämpfe strategisch auf zwei Ebenen
Durchbrich die Grenzen des Schlachtfeldes
WWW.AOX.EAPARTNERS.DE
PC CD-ROM
BLACK HOLE ENTERTAINMENT
© 2004 Cinergi Entertainment. All rights reserved. Electronic Arts and Armies of Exigo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

»Das ist das Letzte: ein Horn.«

# Zügellos

**Richard Garriott will es noch einmal wissen. Mit TABULA RASA schickt er ein neues Pferd ins Rennen.**

**Online-Rollenspiel** | Eine dämonische Macht versucht, das Universum zu versklaven. Also machen Sie sich auf, als neuer, strahlender Held alles Leben zu retten. Klingt episch? Ist es auch. Kein geringerer als *Ultima*-Schöpfer Richard Garriott lädt Sie nächstes Jahr in sein neues Online-Rollenspiel *Tabula Rasa* ein. Mit Kampf, Magie und Musik heizen Sie Feinden ein. Aufträge erledigen Sie in abgeschlossenen Gebieten, in die kein anderer Zutritt hat, solange Sie sich dort aufhalten. Wir sind gespannt. ANDREAS BERTITS

Info: www.playtr.com

# LIES MICH!

## CPL IN DÜSSELDORF

**E-Sport** | Im Rahmen der World Tour 2005 macht die CPL im Juni in Düsseldorf Station. Die Stadt am Rhein ist damit eine von weltweit zehn Stationen, bei denen 10.000 Spieler um insgesamt eine Million Dollar Preisgeld kämpfen. Entgegen den Erwartungen hat die CPL als einzige und offizielle Disziplin überraschend *Painkiller* bestimmt. Der Tourneestart ist in Istanbul. Weitere CPL-Events in Europa finden in Barcelona (März), Sheffield (August) und Stockholm (September) statt. (FL)




Info: www.thecpl.com

## MEHR E-SPORT BEI GIGA

**E-Sport** | E-Sport hat auf dem Kanal NBC GIGA jetzt ein eigenes TV-Format: *GIGA E-Sports*. Immer montags und dienstags von 22:00 bis 0:00 Uhr senden Etienne und Budi live aus dem Studio. Die Sendung gliedert sich in drei Bereiche: Am Talk-Desk stehen E-Sport-Promis Rede und Antwort, Redakteure berichten vom News-Desk und an der Zock-Station treffen Profispieler live aufeinander. Von Mittwoch bis Sonntag läuft GIGA Games. (FL)




Info: www.giga.de

## ERSTER CLAN MIT TV-SPOT

**E-Sport** | Das Schroet Kommando hat einen professionellen Image-Trailer produziert, der als einminütiger TV-Spot mit Unterstützung des Sponsors Intel europaweit ausgestrahlt werden soll. Der Film zeigt das schwedische *Counter-Strike*-Team vom Schroet Kommando bei einer Lagebesprechung im Weißen Haus. Ihnen wird der Auftrag erteilt, eine von Terroristen gelegte Bombe zu entschärfen, welche die ganze Welt bedroht. Auf die Frage „Gentlemen, are you ready to save the world?" (dt.: Herren, seid ihr bereit, die Welt zu retten?) entspringt Abdisamad „SpawN" Mohamed nur ein kurzes und abgeklärtes „Ya!" (FL)


»Lieblingsfilm der Klempner: Club der toten Dichter.«

Info: www.twilightwar.com

## LINEAGE 2

**Online-Rollenspiel**
Ab sofort stürzen sich auch deutsche Fantasy-Fans in die magische Welt von *Lineage 2: The Chaotic Chronicle*. Hierzulande bringt Flashpoint das erfolgreiche asiatische Online-Rollenspiel mit *Unreal*-Engine auf den Markt. Wer auf epische Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe steht, darf hoffen. Einen Test lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (AB)


»Lady Di entschärft eine Oh-je-Mine.«

Info: www.lineage2.com

# DOMINA LUDENS

## DAS ZOCKERWEIBCHEN

**In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig steigenden Menge der Zockerweibchen vor.**



**Name:** Christina
**Beruf:** Multimedia- und Kommunikations-Studentin
**Alter:** 21
**Nickname:** Bloody Mary
**E-Mail:** Siehe Homepage ;-)
**Homepage:** www.bloodymary-page.de.vu
**Lieblingsgenre:** Shooter, Rollenspiele, Adventures
**Lieblingsspiele:** *Doom 3, UT 2004, Diablo 2, Sacred, Toon Struck, Post Mortem*
**Seit wann ich spiele:** Seit ich 14 bin, macht dann 7 Jahre!
**Statement:** Am liebsten tu ich zocken und rocken ;-)

Anm. d. Red.: Schön, dass uns auch mal eine Kommunikationsstudentin schreibt, die dazu noch Shooter spielt. Dein Halsband gefällt uns prima, wir stehen nämlich auch total auf Rock & Rollenspiele. Erschieß Gerald und schaff' uns noch Heike ran! ;) Und bewirb dich bei uns, wenn du was gelernt hast!

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns! Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine **VIRENFREIE** Bilddatei anhängen und ab damit an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.

# Auswertung:

a_Du hast Hunger - iss was und schau nach, was Du vor 2 Seiten überlesen hast.
b_Hervorragend! Dann weisst Du sicher auch, wie lange ein Anarchy Online Spieler pro Tag durchschnittlich Anarchy Online spielt (falls nicht: Steht 2 Seiten von hier - blätter zurück!)
c_Alles klar, dann haben wir eine Überraschung für Dich: http://www.anarchyonline.de/dnw/media.




# HardwareRogge GmbH

## Ihr Tuningpartner - Hardware & Computerzubehör



# www.Hardware-Rogge.de

Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++ über 1500 Artikel +++ Riesenauswahl +++



**ThermalRock OceanDome**
- Schwarz
129.00 €



**ThermalRock Dragon**
- Silber
139.00 €



**Sharkoon SilentStorm Netzteil**
- 370W, 430W, 480W & 535W
ab 63.90 €




**Tagan TG420-U02 -iXeye**
- 420 W
89.90 €



**Shuttle XP Mod**
- blau oder transparent
19.90 €

**Sharkoon SB Audics 2.1**
- Soundsystem
29.90 €

# www.Hardware-Rogge.de

HardwareRogge GmbH, Geschäftsführer: Daniel Rogge - Schönhauser Str. 28-34 - 13127 Berlin Tel.: 030/48621046 Fax: 030/48621047 Onlineshop: www.hardware-rogge.de eMail: info@hardware-rogge.de Gesprächszeiten: Mo-Fr 09.00-16.30 Uhr. Irrtümer, Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Alle Preise inkl. 16% MwSt. Sie haben auf alle Produkte 14 Tage Rückgaberecht laut Fernabsatzgesetz.

# LESERBRIEFE

## Verschieberbande

**Heft 5 nach dem Weggang von Herrn Fränkel. Die Bahn kommt. Irgendwann. Genau wie die PC ACTION. Denn in einer Welt des Terrors und unfreundlicher Postschalterbeamter ist eine regelmäßige Prise Humor nicht mit Aktien und Wertgegenständen zu bezahlen. Sondern mit Geld.**

CISZEWSKI: Ich halt's nicht aus. Ich kann nicht mehr warten. Herr Hesse, hätten Sie bitte die Güte, meinem Leben ein denkwürdiges Ende zu setzen?

HESSE: Sehr gerne. Aber was ist denn überhaupt los, Tschitschedingsbumswitz?

CISZEWSKI: Meine Hände zittern. Ich bin von Humorlosigkeit umgeben. Ich brauche eine neue Dosis PC ACTION. Und die nächste Ausgabe erscheint erst am 26. Januar! Wie soll ich es bis dahin denn aushalten?

HESSE: Am besten genauso, wie Sie seit 19 Jahren Ihre Jungfräulichkeit bewahrt haben. Doch im Ernst: Diese Entzugserscheinungen rühren bestimmt daher, weil Sie zu viel in die Glotze gucken. Nicht umsonst ist ZDF laut neuesten Umfragen die Abkürzung für „Zu viel Dreck im Fernsehen".

CISZEWSKI: Immer diese Frontalangriffe. Ich leide und Sie machen sich über mich lustig. Sie können mich mal Kerner haben, Hesse.

HESSE: Okay Ciswegkuckwitz, dann verrate ich Ihnen mal, was bis jetzt noch keiner wusste. Die kommende Ausgabe der PC ACTION erscheint bereits am 21. Januar.

CISZEWSKI: Schämen Sie sich! Sie treiben Schindluder mit meinen Gefühlen! Auf Seite 186 steht der 26 Januar. Auf Ihre fiesen Tricks falle ich nicht herein.

HESSE: Ich bin so zuverlässig wie die Deutsche Bahn.

CISZEWSKI: Jetzt haben Sie sich verraten. Die Bahn kommt auch nie früher als geplant. Das Einzige, was die Halsabschneider hinbekommen ist, die Fahrkartenpreise bereits zum zweiten Mal in diesem Jahr zu erhöhen.

HESSE: Warten Sie es ab, Herr Cklugscheissowicz ...

Gute Reise wünschen

*Lukasz „Schwarzfahrer" Ciszewski & Joachim „Auto-Bahn" Hesse*

Zeichnung: Gunjack




Und das geschah im vergangenen Monat ...

### HANGMAN

***Ich brauche unbedingt das Dreamcatcher-Bändel, damit ich mich erhängen kann, denn ich bin schon von einer ein Meter hohen Brücke gesprungen, habe mich hinters Auto geworfen und mir sogar in den Fuß geschossen und ich lebe immer noch. Außerdem bekomme ich wahrscheinlich keine Lehrstelle als Fachinformatiker. Bitte, ich brauche den Schlüsselanhänger ...***

MAIK WALTHER, DRESDEN

Wer Dresden übersteht, für den kann es nur aufwärts gehen. Du bekommst das Bändchen. Und nun zieh Leine.

### PACK DICH!

***Ich habe eine Bitte an euch: Ich will World of Warcraft zocken, aber das Game hat zwei Gigabyte! Könnt ihr es bitte auf eure DVD packen? Bitte!***

RENÉ SCHWABE, PER E-MAIL

Aber René, dann haben wir doch keinen Platz mehr für die ganzen neuen Kinofilme und die gecrackte Version von *Half-Life 2*.

### DU ALTE SCHEISSE!

***Ich hab mir heute zum ersten Mal die PC ACTION-Homepage seit etwa acht Jahren angesehen. Ich war ziemlich geschockt, denn das Niveau dieser Zeitung hat sich anscheinend vom Spiegel zur Bild-Zeitung gewandelt. Mir ist nicht***

*klar, warum die Steckbriefe hinter dem Link „Peepshow" verborgen werden müssen. Ebenso scheint das Wort „Scheiße" bei Ihnen zum Alltagsvokabular zu gehören. Mir ist klar, dass jede Zielgruppe ihr eigenes Magazin verdient. Eines ist mir nicht klar, wie kann man als Volontär/Redakteur mit Studium oder allenfalls mit Ambitionen auf so einem Niveau schreiben? Macht man sich insgeheim über die Leser lustig, dass sie für wenig „Kunst" Geld ausgeben? Ist es nicht möglich, eine einfachere, leichter verständliche Sprache zu benutzen, ohne gleich ins Bodenlose zu stürzen? „Lesen macht schlaue Menschen schlauer und dumme Menschen dümmer", dass muss eigentlich nicht sein.*

BENJAMIN BRINKMANN, PER E-MAIL

Stimmt, jede Zielgruppe verdient ihr eigenes Magazin. Aber womit haben wir Sie verdient?

VORSICHT BISSIGE REDAKTEURE

## MÄNNER UNTER SICH

*Muss euch sagen, die Ausgabe ist euch echt besonders gut gelungen. Wie immer informativ und optisch ansprechend! Auch du und Lukasz kriegt das mit den Leserbriefen gut hin, Respekt! Grüß mal alle und sag Ahmet mal, dass er abgenommen hat! [...]*

CONSTANTIN VON KORTZFLEISCH, MUNSTER

„Hey Ahmet, du hast abgenommen." – „Aber nicht überall, Baby!" – „Igitt..."

## OSTFRONT

*Sehr geehrte Damen und Herren, stellen Sie sich folgende Situation vor: Sie stehen im Zeitschriftengeschäft und überlegen sich vielleicht doch mal, eine andere Spielezeitschrift als gewöhnlich zu kaufen – warum auch nicht? [...] Sie schlagen also z. B. die PC ACTION (Ausgabe 1/2005) an einer beliebigen Stelle auf und fangen an, ein Stück zu*

# PC ACTION BRINGT'S

HEY DU! JA, DU!

Jeden Monat erfüllen wir per Video in PC ACTION TV Ihre Wettvorschläge. Obwohl mit „Mauspads zerstören" oder „Ernste Bildunterschriften erfinden" schon ein paar witzige Sachen dabei waren, sind wir dennoch von Ihrer Gesamtperformance dezent enttäuscht. Fällt Ihnen nichts Besseres ein? Machen den Computerspiele wirklich dumm und einfallslos? Wir glauben nicht, deswegen geben wir Ihnen auch diesen Monat noch eine Chance. Schreiben Sie an leserbriefe@pcaction.de eine E-Mail, die mit den folgenden Worten beginnt: „Ich wette, dass es die PC ACTION-Redaktion nicht schafft ..." Bedenken Sie nur, dass wir alte Männer sind und die Aktion innerhalb unserer normalen Arbeitszeit (also zwischen 13 und 14 Uhr) zu schaffen sein muss. Überraschen Sie uns!

»Für viele ungewohnt: Gemeinschaftstoiletten.«

AUF DVD PC ACTION TV

## DU ALTE SCHEISSE 2

*Hallo, also über so viel Scheiße auf drei CDs werde ich mich wohl noch lange ärgern. Dies war das erste und letzte Mal, dass ich Ihr Blatt gekauft hab. Zwei Gigabyte, haha! Nur Mist! Kaum zu glauben. Und so viele Demos. Kotz. Frohe Weihnachten. Arschlöcher!*

STEFAN MEISTER, PER E-MAIL

Jetzt wissen wir wenigstens, wo wir diese bösen Worte herhaben.

## ICH BRAUCH'S

*Geht's dir gut in der PCA? Ich hoffe ja! Denn ich möchte gern, wenn „Need for Speed Underground 2" erscheint, das Game haben!*

SIMON KAMINSKI, OCHTRUP

Kauf es dir bei Karstadt, die können momentan jeden Cent gebrauchen.

## TIERLEBEN



»Raffiniert: falscher Hase.«

Foto: action press

*SCHWEINE!*

ELLEN STABLO, PER E-MAIL

ELLEN!

# REDAKTEURE AM PRANGER

*Moin, Kindergarten! [...] Ich will ja nicht meckern, aber was im Bezug auf Silent Hunter 3 und die Reichsmarine unter „Lies mich!" steht (01/2005, Seite 18), ist schon interessant. Die Reichsmarine existierte nämlich von 1921 bis 1935 und wurde dann am 01.06.1935 in Kriegsmarine umbenannt (so wie zuvor die Reichswehr in Wehrmacht umbenannt wurde). [...] Der Weimarer Republik und damit der Reichsmarine war es, laut Versailler Vertrag, untersagt, U-Boote zu besitzen, was sich erst mit dem deutsch-britischen Flottenabkommen vom 18.06.1935 änderte. Da hieß der Verein aber schon Kriegsmarine. [...]*

OLIVER CROIS, HERFORD

Jetzt reicht's! Unser XXL-Ossi ist ja zu gar nichts zu gebrauchen. In einem U-Boot der Reichsmarine durch den Nordatlantik zu schippern, ist in der Tat schwer. Genauer gesagt, unmöglich. Historische Fakten, wie die Unbenennung der Reichsmarine in Kriegsmarine im Juni 1935, gehören doch zu jedem gut sortierten Allgemeinwissen. Dass es auf der offiziellen Homepage von Ubisoft ebenfalls falsch steht, ist keine Entschuldigung. Auch nicht für ein Kind des Ostens. Als Strafe musste **Marc Brehme** eine Woche mit Bundeswehressen auskommen. Nachdem er binnen 20 Minuten ein Drittel seines Gesamtgewichts verlor, brachen wir den Strafvollzug ab.

## UND DER IST AUCH DOOF!



**REDAKTEUR**
**Ahmet Iscitürk**

**VERGEHEN**
Wollte uns in seinem Test verklickern, dass es bei *Prince of Persia: Warrior Within* eine Neuheit wäre, gegnerische Angriffe abzublocken, wenn der Held auf dem Boden liegt. Das ist leider genauso wahr wie die Behauptung, dass Dieter Bohlen ein brillanter Künstler wäre. Beim Vorgängertitel *PoP: The Sands of Time* war dies schon möglich (siehe von uns aufgetriebenes Beweisbild). Das bemerkte unser palästinensischer Leser Nabil Möhr und schlug vor: „Ich bin dafür, dass er eine harte Strafe bestehend aus zehn Peitschenhieben bekommt, da er mit seiner Behauptung das Persische Reich und den Prinzen in den Dreck gezogen hat." Wo er Recht hat, hat er Recht! Aber wir wollten nicht knausern und erhöhten um 20 Stockschläge.

# DIE ZOCK ICH AM LIEBSTEN

**FESSELNDES FÜR DIE FESTPLATTE**

| Platz | Tendenz | Vormonat | Spiel | Hersteller |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Λ | (NEU) | HALF-LIFE 2 | Valve |
| 2 | V | (1) | CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE | Infinity Ward |
| 3 | Λ | (NEU) | NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2 | EA Black Box |
| 4 | V | (3) | FAR CRY | Crytek |
| 5 | V | (2) | DIE SIMS 2 | EA Games |
| 6 | Λ | (15) | COUNTER-STRIKE SOURCE | Valve |
| 7 | Λ | (11) | GTA VICE CITY | Rockstar Games |
| 8 | V | (4) | DOOM 3 | id Software |
| 9 | V | (5) | GOTHIC 2 | Piranha Bytes |
| 10 | V | (6) | ROME: TOTAL WAR | Creative Assembly |
| 11 | V | (10) | WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR | Relic Entertainment |
| 12 | Λ | (NEU) | MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT | EA LA |
| 13 | Λ | (NEU) | PRO EVOLUTION SOCCER 4 | Konami Tokyo |
| 14 | V | (13) | CODENAME: PANZERS – PHASE ONE | Stormregion |
| 15 | – | (15) | SACRED | Ascaron |
| 16 | Λ | (NEU) | THE FALL | Silver Style Entertainment |
| 17 | Λ | (NEU) | VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES | Troika Games |
| 18 | Λ | (NEU) | DHDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE | EA LA |
| 19 | V | (8) | BATTLEFIELD VIETNAM | Digital Illusions |
| 20 | – | (20) | COLIN MCRAE RALLY 2005 | Codemasters |

## DU HAST GEWONNEN!

**Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel?**




Andreas Hohmeier, Duisburg erhält ein Spiel RIDDICK (Test des Monats 1/2005)




Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „PCA 14" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: PCA 14 Pac-Man) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (Österreich) oder 9292 *** (Schweiz). Sie können auch eine Postkarte mit dem Titel an COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC ACTION Kennwort: „Die zock' ich am liebsten!" • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth • oder eine E-Mail an lieblingdpcaction.de schicken. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

*0,49 EUR/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37); ** 0,50 EUR/SMS; *** 0,70 SFR/SMS

Der Rechtsweg ist ebenso ausgeschlossen wie die Teilnahme von Mitarbeitern der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörigen.

*lesen. Weil mittig abgedruckt, stoßen Sie dann beispielsweise auf den Siedler-5-Test [...] Während der Suche nach Antwort auf die unbewusste Frage, ob dieses Magazin denn nun kaufenswert ist oder nicht, stoßen sie dann auf einen kleinen Kasten, überschrieben mit „Die Top 3 der dümmsten Siedler" [...]. Was ich in diesem kurzen Stück geboten bekommen habe, war mehr als ein Schlag unter die Gürtellinie. [...] Unter der Annahme, dass kein halbwegs vernünftiger Mensch (der für die Öffentlichkeit schreibt) das Schicksal von Millionen Menschen in solch krasser Weise in das falsche Licht rückt, um einem ganzen Volk Dummheit attestieren zu können, war es einfach nicht möglich, diese Texte einzuordnen. Sollte sich der Autor an Ironie oder Satire versucht haben, muss ich ihm an dieser Stelle leider bescheinigen, dazu völlig unfähig zu sein. [...] Wenn ich als erwachsener, universitär gebildeter Mann ebenso wie meine Freundin, die zufällig Journalistin ist, nach viel Verwirrung doch zu dem Schluss komme, dass wir uns hier nicht einer ironischen oder satirischen Äußerung gegenübersehen und uns innerlich beleidigt und verletzt fühlen, haben Sie etwas falsch gemacht. [...] Ich meine aber behaupten zu können, dass ich sicher nicht der einzige Ostdeutsche bin, der solche Ausflüge unter die Gürtellinie als beleidigend empfindet – auch wenn der Rest der Republik darüber lacht.*

DANIEL GEBHARDT, PER E-MAIL

Tut uns Leid! Der Kasten stammt von Marc Brehme. Der hat es nicht so mit Humor. Der kommt aus dem Osten.

## WIR SIND GEIL!

*Hier ist ein weiterer euch huldigender Anhänger von eurem göttlichen Heft. Ich sage euch, diese ganzen Leserbriefe, die euch schlecht machen, sollte man sofort als Spam aus dem Internet löschen. So etwas dürfte den geheiligten Boden eurer Rechner erst gar nicht betreten. Ich wollt noch fragen: Sach mal, woher nehmt ihr eigentlich diese verachtenden, brutalen und miesen Kommentare? Fällt einem normalen Menschen so was ein oder habt ihr dafür speziell gezüchtete Rassen? Muss wohl sein. Das soll keine Kritik sein, denn ich find die Kommentare witzig und super. Das was oben steht, sagte mal meine Mutter. Na ja, die findet auch garantiert, dass Biene Maja ein Porno ist. Egal. Könnt ihr eure kranken Kommentare noch böser machen? [...]*

SEBASTIAN RINDFLEISCH, PER E-MAIL

Biene Maja ist kein Porno? Dann hätten wir doch diesen Schneeflittchen-Film ausleihen sollen. Aber es freut uns sehr, dass es auch intellektuell gebildete Menschen gibt, die unsere feinfühlige Art

von humoristischer Satire zu würdigen wissen.

### EXOTISCH

>>Immer am Freitag wedelte sich Robinson Crusoe eine von der Palme.<<

Foto: action press

***Tag Ihr Leute, hab da mal eine komische Frage. Gibt es denn eine „Baufahrzeug-Simulation" im Handel? Es wär doch bestimmt toll, mit 'ner CAT-Raupe im Matsch zu wühlen und mit 'nem Zeppelin-Kettenbagger 'nen Erdaushub zu vollbringen. Am Ende lädt man den ganzen Schlamm mit 'nem Volvo-Radlader auf einen LKW und fährt ihn von dannen. Gibt's so ein Spiel?***

JENS BORCHHARDT, PER E-MAIL

Wir glauben schon. Frag mal nach bei www.arbeitsagentur.de. Und wenn du schon dabei bist, dann check mal ab, ob dieses Spiel *Hartz 4 – Urlaub total* schon fertig ist.

### DAMPF ABLASSEN

***[...] Da Steam meine gesamte Festplatte scannt und ausliest, welche Spiele ich sonst noch auf der Platte habe (um zu erfahren, was der typische HL2-Gamer sonst noch so treibt), bin ich überzeugt, dass meine Lieblingsspiele in HL3 berücksichtigt werden. Das finde ich besonders toll. Gut ist auch, dass der Offline-Modus oft nicht richtig funktioniert, da ich so meine Flatrate endlich voll ausnutzen kann. Da Vivendi und Valve in stetigem Rechtsstreit wegen Steam stehen, werde ich wohl auch davor bewahrt, in einigen Monaten ein dann veraltetes Game zu spielen, da es sich dann gar nicht erst starten lässt. Wieder ein genialer Schachzug. Besonders gelungen finde ich allerdings, dass der Vertrag, den ich mit Steam abschließe, nicht eindeutig angibt, welche Dienste kostenlos und welche kostenpflichtig sind. So bleibe ich flexibel. Insgesamt ist Steam also eine super, super Sache. So, jetzt muss ich aber aufhören, da gerade mein Pfleger ins Zimmer kommt. Der wird immer böse, wenn ich Pipi und AA auf den Boden mache.***

JÜRGEN BAUR, PER E-MAIL

Aber uns darfst du diesen paranoiden Mist schicken, was? Wenn Microsoft nun wie jede Woche den E-Mail-Verkehr auswertet, bekommen wir nur wieder Ärger mit dem Bundeskriminalamt.



## KLUGSCHEISSER DES MONATS

***Sehr geehrte PCA-Redaktion, eure polnische Importware Ciszewski hat sich mal wieder als völlig bescheuert erwiesen! In der GTA-San-Andreas-Vorschau auf S. 46 (01/2005) behauptet er, dass der Song „Nuthin' but a G Thang" von Dr. Dre ist, was natürlich falsch ist. In Wirklichkeit ist der Song von N.W.A., der Gruppe, bei der Dre Mitglied war. Wenn ich an eurer Stelle wäre, würde ich den Polen wieder abschieben, oder er soll sich einen neuen Job suchen ... Autos klauen zum Beispiel.***

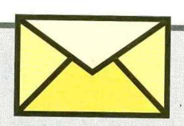
ALBERT ORTLIEB, PER E-MAIL

Auch auf die Gefahr hin, alle Rap-Hasser zu langweilen: Sie haben Unrecht, Herr Ortlieb. „Nuthin' but a G Thang" wurde 1992 auf Dr. Dres Soloplatte „The Chronic" veröffentlicht. Das kommt davon, wenn man seine Informationen aus dubiosen MP3s bezieht.

## GANZ SCHLECHTE KARTEN!

Sie glauben ja nicht, welch tiefsinnige Postkarten wir jeden Monat bekommen. So philosophierte Claus-Dieter Grätz aus Ronnenberg auf Lebkuchenpappe: „Habe kein Internet und würde auch gern den Nackt-Cheat haben wollen [...]" und so weiter. Danke, dass du deine Gedanken mit uns geteilt hast, Claus-Dieter. Dass die Postkarte von Hans-Georg Schwerdtfeger überhaupt ankam, ist ziemlich verwunderlich. Er schrieb mit einer unansehnlichen Sauklaue an die „Pedaktion PC Aktion": „Das ist das Haus vom Nikolaus. Bald. A) Lassen Längen lebendiges lächeln erwarten. 1) Nur nicht wieder ein Mal im Tod und Elend gehen. I) Lies mich, schreib mich, oder etwa nicht? Dein Hans-Georg." Herzerweichend! Besonders gefreut haben wir uns über das Kartenmotiv „Osterprozession Madrid", das an Merchandisingartikel des Ku-Klux-Klans erinnert. Schicken Sie uns doch auch mal wieder ein nettes Kärtchen!

# LESERBRIEF DES MONATS



*Hallo, wollt nur mal sagen, dass eure Zeitschrift so ziemlich das Niveauloseste ist, was es gibt. Irgendwie sieht es fast so aus, als wolltet ihr ein amerikanisches Heft imitieren. Diese möchtegern-witzigen Kommentare zu den Bildern sind so ziemlich das Schlimmste und euere Tests sind auch hirnlos. Und ich freu mich schon wie Sau über eine unheimlich lustige Antwort auf diese Mail (wenn ich überhaupt eine bekomme). Aber seid bitte etwas kreativer, sonst hat sich das ganze Schreiben ja nicht gelohnt.*

OLIVER MOKKA, PER E-MAIL

## ZAHLTAG




»Howard Carpendale hat seine Saalwette verloren.«

*Heyho, ich kaufe euer Heftchen schon seit – ja seit wann eigentlich? Na ja, da hattet ihr noch dieses dumme grüne Logo – und ich kaufe es immer noch? Warum? Na sorry, aber wer es nötig hat, Redakteure aus Billiglohnländern zu holen (der Türke und der Pole), braucht dringend Geld. Und das stecke ich euch in eure fetten Hintern, indem ich euer Heft – Monat für Monat – kaufe. Na ja, wer es dann noch nötig hat, das Ganze in Österreich zu vermarkten, der hat a) 'nen Sprung in der Schüssel oder b) ist ein noch ärmeres Schwein als jede Frau, die Herrn Bigge ertragen muss. [...]*

PATRICK WALTER, DIENHEIM

Wieso arm? Die Frauen werden ganz normal bezahlt.

## STÄNKERER

*Ein Arbeitssklave, zuständig für Propaganda und Erweiterung des Sklavenbestandes, hat Ihre interessante Zeitschrift „PC ACTION" entdeckt, in dieser es öfter erwähnt wird, dass Ihre Redaktion hauptsächlich aus qualitativen Sklaven besteht. Diesen Markt des Sklavenhandels lässt sich das FurzFilms-Imperium natürlich nicht entgehen und zeigt großes Interesse. Da der Sklavenbestand in unseren Reihen immer knapper wird, würden wir gerne mit Ihnen in Kontakt treten, um darüber zu diskutieren. Heil dem Imperium!*

FURZFILMS-MAGISTRAT FÜR PROPAGANDA UND ERWEITERUNG DES SKLAVENBESTANDES, PAPENBURG

Unser Sklavendachverband zur Reinerhaltung deutscher Schreibsklaven verbietet uns jegliche nebenberufliche Sklaverei. Wir bedauern Ihnen mitteilen zu müssen, dass wir aufgrund dieses Sachverhalts eine Leihgabe ablehnen müssen.

## WEHRPFLICHT

*Los, schnell her mit dem Feuerwehrauto „Fire Department 2", ich bin nämlich gestern mit der Kippe im Maul eingepennt und jetzt kokelt meine Bettdecke ziemlich heftig. Also beeilt euch bitte!*

CHRISTOPHER SCHECH, WÖRRSTADT

Ist so gut wie unterwegs. Wir suchen nur noch einen passenden Fahrer.

## EPILOG

***Lukasz Ciszewski:** Hey Hesse, finden Sie das Cover dieser Ausgabe auch potthässlich?*
***Joachim Hesse:** Unsinn, Tschnitzelwitz. Ich bin so was von Ihrem Gesicht gewohnt.*




Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
**Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.** Los jetzt! Ab die Post!

An **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** oder

**COMPUTEC MEDIA AG**
**REDAKTION PC ACTION/LESERBRIEFE**
**DR.-MACK-STRASSE 77**
**90762 FÜRTH**
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (0451/4906-700; computec.abo@pvz.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe Service-Seite 184/185 und DVD-Papphülle).

... eines Ihrer Spiele nicht will, wie Sie wollen, DENN: Dafür bieten wir Ihnen die Service-Seite 184 mit Hersteller-Hotlines.




Spielefirmen wollen, dass wir ihre Spiele lieben. Deshalb regnet's dauernd Geschenke. Das ist schön. Nicht für uns. Für Sie! Wir geben die Sachen nämlich ab. Schreiben Sie uns eine E-Mail an **LESERBRIEFE@PCACTION.DE** mit dem Stichwort **„HER DAMIT!"**. Vergessen Sie nicht, zu begründen, warum Sie das Zeug unbedingt brauchen.




## DIESEN MONAT IM ANGEBOT:

**US-AUTO-MAGAZIN „DUB"**
(Pimp my Ride!)

**SOUNDTRACK „THE MOMENT OF SILENCE"**
(Mit 34 tollen Tracks!)

**ZWEI SÄCKE KARTOFFELN „AULA UND CHARLOTTE"**
(„Mehlig kochend" und „Fest kochend" – ein Genuss!)

**GEWINNER DER VORAUSGABE:**
**Martin Wögerer, Hirschbach** (T-Shirt „Jackie Chan Adventures"), **Maik Walther, Dresden** (Schlüsselanhänger „Dreamcatcher"), **Christopher Schech, Wörrstadt** (Feuerwehrauto „Fire Department 2")

# BLICKPUNKT

>>Schneewittchen wollte sich nicht ausziehen.<<

# Es ist viel

Nichts bleibt gleich. Diese Aussage trifft ganz besonders auf das SPIELEJAHR 2004 und PC ACTION zu. Wir lassen die bewegenden Geschehnisse für Sie im Zeitraffer Revue passieren.

# passiert ...

**S**eit Anfang 1996 existiert die PC ACTION. Unser jährlicher Rückblick ist mittlerweile beliebte Tradition. Auch für 2004 gewähren wir Ihnen wieder tiefe Einblicke in das Redaktionsgeschehen. Was hat Sie und uns bewegt? Was änderte sich? Im Jahr 2004 mehr als uns zum Teil lieb war. Immerhin haben wir die 100. Ausgabe abgeliefert – und es nicht mal bemerkt. Aber lesen Sie selbst. Und auf unserer Internetseite www.pcaction.de können Sie abstimmen, welche Ausgabe Ihnen persönlich am besten zugesagt hat. Bitte machen Sie mit, Ihre Meinung interessiert uns! Im Forum dürfen Sie auch gern darüber diskutieren.

JOACHIM HESSE

# Das Jahr, das war

Krisen, Kracher, Kuriositäten: Was die Spieleindustrie im Jahr 2004 erschütterte, erheiterte und erregte.

## JANUAR

**13.01. | MS-OBERZOCKER TRITT AB**

Ed Fries, langjähriger Leiter von Microsofts Spieleabteilung und einer der Xbox-Väter, meint „Ich habe fertig". Während seiner Amtszeit wurde viel Geld für mal mehr (Bungie), mal weniger geniale Entwicklerstudio-Zukäufe (Digital Anvil, Rare) verbraten.



**14.01. | WARNER-BRÜDER TRETEN AN**

Immer nur Lizenzen verteilen ist langweilig. Das Filmstudio Warner Bros. (*Matrix*, *Harry Potter*) gründet eine eigene Spieleentwicklungsabteilung und heuert Monolith-Chef Jason Hall an (der dann im August seine ehemalige Firma dem Warner-Imperium einverleibt).

**16.01. | LEGEND WIRD ZUR LEGENDE**

Legend Entertainment wurde in den frühen 90er-Jahren durch Adventures wie *Eric the Unready* zur Institution. Nach der Übernahme von Infogrames/Atari produzierte man den Shooter *Unreal 2*. Aber das war dann auch die letzte Patrone – an einem kalten grauen Januarmorgen macht die Konzernmutter den Laden dicht.




## FEBRUAR

**02.02. | RAZZIA BEI CRYTEK**

Statt Handtaschendiebe zu fangen, durchsucht die Coburger Polizei lieber das Büro von Entwicklungsstudio Crytek. Die dort vermutete, unlizenzierte Raubsoftware finden die Ermittler nicht (siehe auch „Massenvernichtungswaffen im Irak"). Die Entwicklung von *Far Cry* verzögert sich durch die ganze Aktion um rund drei Stunden, Innenminister Otto Schily bleibt trotzdem im Amt.

26.02. | **ORIGIN HAT EIN ENDE**




Der nächste Studio-Todesfall ereignet sich in Austin, Texas: Origin Studios wird geschlossen, die ruhmreiche Heimat von Klassikern wie *Ultima* oder *Wing Commander*. Die Konsolidierungskünstler von Electronic Arts beerdigen dann Anfang Juli auch das fast fertige *Ultima X*.

## MÄRZ

03.03. | **SAM & MAX ERWISCHT DIE AXT**



Das dunkle Imperium der Erbsenzähler und Kostendrücker hat bei Lucas Arts zugeschlagen: Der Entwickler bindet die Fortsetzung des allseits geliebten Anarcho-Comic-Adventures *Sam & Max* wenige Monate vor der geplanten Veröffentlichung an ein Bleigewicht und versenkt es irgendwo im Pazifischen Ozean.

25.03. | **„WIE SIEHST DU DENN AUS?"**

Auf der Spieleentwickler-Tagung GDC sorgt Epic mit seiner ersten *Unreal Engine 3.0*-Technologiedemo für epidemisches Kinnladen-Runtergeklappe. Die Jungs arbeiten auch an einem „geheimen" Spiel (wir setzen zehn Euro auf *Unreal 3*) für die neue Engine.

## APRIL

26.04. | **BUNGIE WEGGESTUPST**




Bungie-Gründer Alexander Seropian sagt „Tschüs!" statt „Hal(l)o" und macht ein neues Studio auf. Wideload Games arbeitet am skurrilen Shooter *Stubbs the Zombie*.

27.04. | **WERTVOLLES RELIKT**

THQ schaufelt die Geldkoffer voll, um das kanadische Entwicklerstudio Relic zu kaufen (bekannt durch *Homeworld* und *Warhammer 40.000: Dawn of War*).

## MAI

12.05. | **ALLER GUTEN „E"S SIND 3**

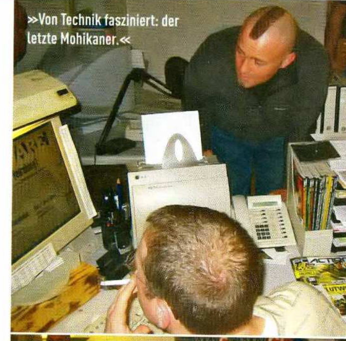
Festival der Dezibel-Rekordwerte, Standluder ... und ein paar Spiele sichteten wir auch. In Los Angeles beginnt der dreitätige Wahnsinn namens E3. Größte Überraschung der Fachmesse: *Splinter Cell 3* hatte keiner auf der Agenda stehen. Und Kollege Hesse lernt nach seinem Flirt-Versuch mit zwei Wrestling-Grazien die Qualität der medizinischen Versorgung in den USA aus erster Hand kennen.



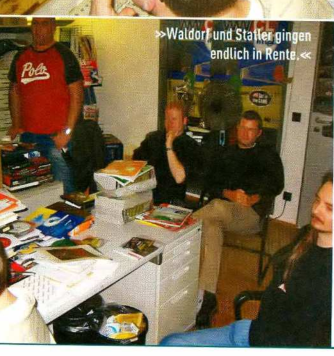
## 3/2004 FEBRUAR




**INHALT:** In diesem Monat kaufen durch einen genialen Schachzug Millionen Fleischerei-Fachverkäuferinnen unser Magazin – verknüpften wir doch auf dem Cover die Themen *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* und *Breed* mit der Schlagzeile „Rache ist BLUTWURST!". Außerdem braucht das Land Ancaria Helden: Die PC ACTION-Redaktion steht bereit. Sechs Redakteure ziehen in *Sacred* mit Seraphim, Kampfmagier, Bogenschützin, Gladiator, Dunkelelf und Vampirin in den Kampf. Nach zahlreichen Patches verbannt Entwickler Ascaron tatsächlich auch die furchtbaren Bugs aus dem feinen Action-Rollenspiel.


»Von Technik fasziniert: der letzte Mohikaner.«

**REDAKTIONELLES:** Damit Herr Fränkel und Herr Hesse fortan nicht mehr allein kreative Leidensfähigkeit beweisen müssen, wurden vier Wochen zuvor die inzwischen berüchtigten „BU-Konferenzen" eingeführt. Und das geht so: Nachdem ein Redakteur seinen Artikel abgeliefert hat, prüfen in Sitzungen alle Redakteure gemeinsam die erdachten Über- und Bildunterschriften (BUs) auf Witz. Schlägt der Humor-Geigerzähler nicht an, sind neue Vorschläge vonnöten. Etwa vier Ausgaben später hatten wir die Strapaze so weit im Griff, dass wir wieder vor vier Uhr morgens nach Hause durften.


»Waldorf und Statler gingen endlich in Rente.«

**ZITAT DES MONATS:** „Es waren Stunden der Qual. Mein persönlicher 11. September." Fantasy-Rollenspiel-Hasser Ahmet Iscitürk in seinem persönlichen Kommentar zu *Sacred*. Tja, manchmal trifft es eben auch die Richtigen.

## 4/2004 MÄRZ




**INHALT:** Hickhack um *Battlefield Vietnam*. Electronic Arts bestellt uns zum Test des Mehrspieler-Shooters nach London. Doch Pustekuchen! Wir finden eine halbfertige Version vor und entscheiden uns anstelle des geplanten Tests für einen großen Blickpunkt. Titelthema Nummer 2: *Deus Ex: Invisible War*. Trotz fehlendem Fähigkeitensystem verfallen einige Redakteure dem Werk des Spielegurus Warren Spector. Unsere zweite Vollversion auf der DVD neben *SWAT 3* sorgt bei einigen wenigen Lesern für Unmut: Dass das dazugehörige Hauptprogramm beim Schwestermagazin *PC Games* zu finden ist, sei ein abgekartetes Spiel. Das stimmt. Jetzt sind wir reich.

**ZITAT DES MONATS:** „Wo kann ich die Ausgabe 8/2003 nachbestellen?" Etwa 2.543 Leser bombardierten die Redaktion und Abo-Abteilung mit derartigen Mails. Der Grund: Wir hatten in der Vorausgabe im Rahmen unseres Jahresrückblicks behauptet, besagte Ausgabe sei mit einem Test von *Duke Nukem Forever* und der Vollversion *Mafia* erschienen. Die Wahrheit: Es war nur ein Scherz! Das Heft existiert nicht, das Bild rechts ist nur eine Montage. Wegen unseres geänderten Erscheinungstermins folgte damals aus Vertriebsgründen nach Nummer 7/2003 direkt die 9/2003.




**REDAKTIONELLES:** Etwas passiert, mit dem keiner rechnet: Im Nachhinein erweist sich das aktuelle Heft als bestverkaufte Ausgabe seit drei Jahren. Davon wissen wir logischerweise noch nichts, während wir an unseren Artikeln stricken. Herr Fränkel brilliert mit einer Leserbriefkolumne, die einen Spieletest auf Beamtendeutsch wiedergibt. Zitat: „Extraterrestrische Lebensformen gelangen zu der Entscheidung, in Tötungsabsicht hierorts eine Erdinvasion zur Durchführung zu bringen." Sie verstehen?


»Langweilig: Aktfoto.«

Foto: action press/ Montage: Albert Kraus

## 5/2004 APRIL



**INHALT:** Halleluja! *Far Cry*, die Ego-Shooter-Hoffnung aus Coburg, ist fertig. Wir diskutieren heftig, ob das Spiel eine 90er-Wertung verdient oder nicht. Da das Baller-Geschehen schwerer ist als Ahmet Iscitürk vor seinem wöchentlichen Stuhlgang und eine vernünftige Schnellspeicherfunktion fehlt, entscheiden wir uns für 89 Prozent Spielspaß. Nach dem Patch auf Version 1.2 werten wir aber wie angekündigt zwei Prozentpunkte auf.



»Jetzt in Farbe und trotzdem blass: Dick & Doof.«

**REDAKTIONELLES:** Bäumchen wechsel dich – nach jahrelangen Versuchen, den Kleinstadtcasanova Christian Sauerteig loszuwerden, haben wir es endlich geschafft: Unser Schwestermagazin nahm sich des selbst ernannten Sportspiel-Experten an. Gleichzeitig nutze Herr Iscitürk die Gunst der Stunde, um sein „wahres Ich" bei einem neuen Zeitschriftenprojekt innerhalb des Verlags zu suchen. Als Ersatz für die beiden heuerten wir aus Ostdeutschland Schwergewicht Marc Brehme und aus der Tipps-&-Tricks-Redaktion Rockstar Ralph Wollner an.

**ZITAT DES MONATS:** „Menschen kaufen Alexander-Klaws-CDs, Frauen antworten nie mit Ja oder Nein und die CDU ermittelt unbekannte Bundespräsidentschafts-Kandidaten offenbar im Losverfahren – das Leben ist für mich schon Rätsel genug", stellt unser Stellvertretender Chefredakteur Harald Fränkel fest, weil wenigstens das Metzelspiel *Knights of the Temple* sein erdnussgroßes Gehirn kaum fordert.

## 6/2004 MAI



**INHALT:** Während US-Korrespondent Heinrich Lenhardt für uns bei Valve Hand an *Half-Life 2* legt, bringt Entwickler Teut Weidemann unserem Herrn Bezold das Abc von *Söldner* bei. Auf der Cover-DVD lagert zusätzlich für Sie exklusiv eine umfangreiche Beta-Demo des Mehrspieler-Shooters aus Deutschland. Herrn Hesse ist das alles egal. Hauptsache, er darf in *Hitman: Contracts* seine Pixelgegner mit dem Fleischerhaken bekannt machen. Im Newsbereich taucht erstmals ein Spiel namens *Brothers in Arms* auf.

**REDAKTIONELLES:** Herr Fränkel feiert krank. Kurz danach erwischt auch noch Herrn Bezold eine Grippe. Der Rest der Redaktion schiebt somit Überstunden. Die Leserbriefseiten übernimmt für zwei Ausgaben kommissarisch Herr Hesse, was nur die wenigsten bemerken, wie die weiterhin an Herrn F. adressierten Briefe im kommenden Monat beweisen.

**ZITAT DES MONATS:** Andreas Bertits dankt im Test des Echtzeit-Strategiespiels *Crusader Kings* den Entwicklern. Indirekt zumindest: „Beinahe jeden Monat so gut wie das gleiche Spiel zu veröffentlichen, sichert meinen Arbeitsplatz."



»Dickes Drogenproblem: Right said Fred.«

## 7/2004 JUNI

**INHALT:** Alles neu macht die E3. So viele Spiele wie hier sieht nicht mal Robbie Williams auf seinem jährlichen SM-Treffen. Besonders *Battlefield 2* und das Strategieepos *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde* lassen den Wunsch nach einer Zeitmaschine erwachen. Im Testbereich verzaubert jetzt schon ein alter Bekannter die Redakteure: Meisterdieb Garrett in *Thief 3: Deadly Shadows*. Außerdem überzeugt der Strategiehit *Codename: Panzers – Phase One* mit einer Spitzengrafik.

**REDAKTIONELLES:** Statt wie üblich zwei PC-ACTION-Abgesandte zur E3 zu schicken, fliegt Joachim Hesse allein nach Los Angeles. Die Verlagsleitung will es so. Als Ersatz begleiten ihn 35 Kamerateams, die Tag und Nacht filmen und in einem angemieteten Büro in Downtown Videos schneiden. Ein Knochenjob. Doch auch andere Ereignisse in Kalifornien bleiben auf ewig unvergessen. So endet eine Party zum Ubisoft-Spiel *Playboy Mansion* in Hugh Hefners Traumvilla mit verklärten Blicken verstörter Medienvertreter. In Deutschland fallen derweil Redaktions-Grufti Bertits die Haare aus, als er von der Schwangerschaft seiner Frau erfährt. Wenigstens bekommt er mit neuer Frisur nun bei der Bank wieder Kredite – solange er seinen Arbeitsplatz nicht erwähnt.

**ZITAT DES MONATS:** „Ich hörte jedenfalls vier Tage ausschließlich auf den Namen Garrett. Aber wer will auch schon Ralph heißen." Mit dieser Selbsterkenntnis in seinem Test zu *Thief 3: Deadly Shadows* lag Herr Wollner wenigstens einmal in seinem Leben richtig.

**28.05. | WARREN PACKT DIE KOFFER**
Unmittelbar nach der US-Veröffentlichung von *Thief 3* verdichten sich die Gerüchte, dass Warren Spector sein (dem Eidos-Imperium zugehöriges) Entwicklungsstudio Ion Storm verlässt. Im November wird der Abgang des legendären Spieleproduzenten dann offiziell.



### JUNI

**08.06. | ALTER SCHÜTZT VOR NEUEN ROLLEN NICHT**



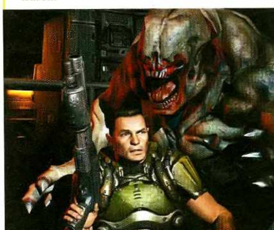
Rollenspiel-Urgestein Jon Van Caneghem (*Might & Magic*) muss nicht stempeln gehen, sondern nimmt ein Jobangebot von Richard „Lord British" Garriott bei NC Soft Austin an. Tja, trau keinem unter 40 ...

**10.06. | ICH BIN DAS GESETZ**
Fast ein Jahr nach dem legendären Programmcode-Diebstahl einer unfertigen *Half-Life 2*-Version vermeldet Valve „mehrere Verhaftungen weltweit". Gerüchte, nach denen die Verdächtigen von Combine-Soldaten nach Nova Prospekt verschleppt wurden, entbehren jeder Grundlage.

### JULI

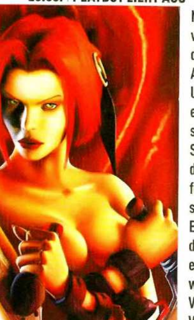
**28.07. | NEUE REALPOLITIK**
Epic Games lässt Infogrames/Atari sitzen und will die nächsten *Unreal*-Spiele lieber bei Midway veröffentlichen. Der zuletzt streng konsolige Publisher meint es ernst mit seinem Einstieg in den PC-Sektor.

**30.07. | HÖLLISCHES TIMING**
Wenige Tage vor der US-Veröffentlichung von *Doom 3* sickern bereits Raubkopien durchs Internet. Deren Grundlage sind anscheinend fertige Versionen, die schon bei amerikanischen Händlern angeliefert waren.



## AUGUST

**20.08. | PLAYBOY ZIEHT AUS**



Majesco verrät, dass die Oktober-Ausgabe des US-*Playboy* eine Bilderstrecke mit Spieleheldinnen in fortgeschrittenen Entkleidungsstadien enthalten werde. Vampir-Vamp *Blood Rayne* und *Larry*-Lustobjekt Luba Licious zeigen, was sie haben (wenn auch keinen Gold-Award).

**26.08. | GORDON FÄNGT AN**

Es mehren sich die Zeichen, dass *Half-Life 2* doch noch vor dem Jüngsten Gericht auf Erden erscheint: Die ersten Programm-Häppchen lassen sich über den Online-Vertriebskanal Steam „pre-loaden". Einige Redakteure sinken zum ehrfürchtigen Gebet vor ihren downloadenden Computern auf die Knie.

## SEPTEMBER

**02.09. | ACCLAIM PACKT EIN**

Unter Zuhilfenahme eines Exorzisten, Sondermüll-Entsorgungsunternehmens und mit vielen Schulden-Millionen macht Acclaim Entertainment nach 17 Jahren dicht. PC ACTION vergisst euch nicht – *South Park* wird uns immer als einer der schlechtesten PC-Shooter aller Zeiten in Erinnerung bleiben.



**07.09. | STERNLEIN STEH'N**

Newcomer-Studio Perpetual Entertainment ergattert die notwendige Lizenz, um eine offizielle *Star Trek*-Online-Spielewelt zu machen. Da Scotty den Warp-Antrieb nicht flottkriegt, wird mit der Fertigstellung nicht vor Sternzeit 2007 gerechnet.

## OKTOBER

**18.10. | GOLDSTÜCK**

Eine weitere Hürde ist genommen: *Half-Life 2* erhält offiziell „Gold"-Status und Veröffentlichungstermin, wird von einem gewissen Duke Nukem als „Streber" bezeichnet.

## 8/2004 JULI




»Geriet auf die schiefe Bahn: Earthworm Jim.«

**INHALT:** Jetzt können wir es Ihnen ja verraten: In diesem Monat herrschte tote Hose. Zum Glück rettet Kollege Lenhardt das Heft mit einem Vor-Ort-Bericht und ersten Bildern von *Counter-Strike Source*. Sogar mit Jesse Cliffe und Minh Le, den Erfindern des Ur-*CS*, sprach Master Lenhardt. Danke!

**REDAKTIONELLES:** Premiere! In dieser Ausgabe führen wir den offiziellen PC ACTION-Beta-Test ein. Wenn bei einem Online-Rollenspiel zum Beispiel die Server noch nicht vernünftig laufen, geben wir ab sofort nur eine Tendenzwertung ohne Prozentangabe ab. Ein Nachtest folgt später. Dadurch fallen die Spiele nicht aus dem Testbereich heraus und Sie verfügen schon zum Erstverkaufstag über unsere Einschätzung. Der erste Beta-Test ist Online-Shooter *Joint Operations*. Nur Herr Brehme verstand das neue Logo falsch und dachte, er dürfe in den Spielen Frauen angraben. Tz, tz, tz ...

**ZITAT DES MONATS:** „Der Anführer ist in seiner jetzigen Form eine echte Witzfigur." Benjamin Bezold spricht ausnahmsweise nicht über Big Boss Bigge, sondern über die damals noch verkorkste Testversion von *Söldner: Secret Wars*.

## 9/2004 AUGUST




**INHALT:** Gänsehaut-Zeit! Neben dem gruseligen *F.E.A.R.* beherrscht ein Thema das Heft: *Doom 3*. Zusammen mit einem Kollegen von der PC Games darf Herr Hesse den Horror-Shooter vorab in London durchspielen. Auf acht Seiten stellt er das Spiel vor. Später beklagt Activision, dass ein paar Bilder zu blutig gewesen seien. Leser wie Constantin von Kortzfleisch bezeichnen den Bericht hingegen als „einsame Spitze".

**REDAKTIONELLES:** Nach einem genialen Geistesblitz des Herrn Bigge führen wir das aktuelle Konzept von PC-ACTION-TV ein – jugendverderbende Videobotschaften auf DVD ohne viel Aufwand. Gleichzeitig stößt der Textverbesserer Wilfried „Willi" Barbknecht zur Redaktion. Das Nordlicht biss sich zuvor als Stellvertretender Chefredakteur des Nachrichtenmagazins Praline durch und passt deshalb hervorragend zu uns. Weil wir bei Ausgabe 5/2004 vergessen haben, unser 100. Heft zu feiern, stoßen wir mit von Leser Markus Ridder gespendeten Energie-Drinks auf Ausgabe 104 an. Prost!

**ZITAT DES MONATS:** „Geht's denn auch mal ohne Blut?", fragen sich Kirchenvertreter und besorgte Eltern. „Es geht!", verrät unser (noch) freier Mitarbeiter Lukasz Ciszewski im Test zum Paintball-Spiel *Gotcha!*



»Graf Zahl verkauft jetzt Teppiche.«

Foto: action press/ Montage: Roland Gerhardt

## 10/2004 SEPTEMBER




**INHALT:** Für die *Bravo*-Fraktion unter Ihnen liefern wir mal wieder ein Poster: Motiv: *Leisure Suit Larry* und *Tribes Vengeance*. Im Thema des Monats fühlt Herr Wollner EAs Shooter *Medal of Honor: Pacific Assault* noch einmal ordentlich auf den Zahn. Der Rest der Redaktion amüsiert sich mit *Die Sims 2* und dem in der finalen Version eingetroffenen *Doom 3*.



»Kurz vor der Kreuzigung war er noch gut drauf.«

**REDAKTIONELLES:** Das Unfassbare geschieht: Herr Fränkel verlässt auf eigenen Wunsch die Redaktion, um bei dem bis dato noch geheimen Computec-Magazin *SFT* mitzuwirken. Ein herber Schlag für die Leserschaft der PC ACTION. Denn ab sofort beantworten im Heft Herr Hesse und ein frischgebackener Volontär polnischer Abstammung Leserbriefe und E-Mails. Der soziale Abstieg ist vorbestimmt. Trotzdem „Herzlitsch willkommen, Lukatsch Citsch ... ach Sie wissen schon". Doch auch *Camel Blue*-Qualmer Christian „Man ist, was man raucht" Bigge trifft es hart: Da nun Herr Hesse in sein Büro zieht, verwandelt sich die Vier-Quadratmeter-Klitsche – immerhin auf eigenen Wunsch – von einem Tag auf den anderen in eine Nichtraucherzone. Derweil verärgert Herr Wollner in einem E-Mail-Interview einen Amerikaner mit einem harmlosen Bush-Witzchen.

**ZITAT DES MONATS:** „Sie hauen in möglichst rhythmischem Rhythmus auf zwei Tasten und rauben somit Zimmernachbarn den letzten Nerv." Das gelang Ferien-Praktikant Ole Sumfleth in der Tat und nicht nur beim Test der dezent peinlichen PC-Olympiade *Sommer Spiele*.

## 11/2004 OKTOBER




**INHALT:** Neben dem zweiten Teil des *Larry*-Posters sichern wir uns die ersten Bilder und Infos zu *Quake 4*. Überraschend liegt der Schwerpunkt scheinbar auf dem Einzelspieler-Modus. Bei Digital Illusions in Stockholm beäugen wir außerdem den Entwicklungsstand von *Battlefield 2*. In der Redaktion stürzt sich derweil die Action-Fraktion auf das grandiose *Call of Duty*-Add-on *United Offensive*.

**REDAKTIONELLES:** Das Personalkarussell dreht sich weiter. Reumütig kriecht der abtrünnige Ahmet I. zur PC ACTION zurück. „Bitte, nehmt mich wieder auf", fleht er. „Bitte! Ihr fehlt mir so! Die haben alle keinen Humor. Nur bei euch darf ich über Adolf Hitlers Penis schreiben." Wir akzeptierten Iscitürks Wunsch – nachdem er uns drei Wochen lang mit der Rikscha in die Mittagspause fuhr. Doch wenn einer kommt, muss auch einer gehen. Nach 42 Monaten PC ACTION folgt Benjamin „Flugsimulationen machen Spaß" Bezold Herrn Sauerteig ins zehn Meter Luftlinie entfernte PC Games-Exil.

**ZITAT DES MONATS:** Ostdeutsche haben eben ein unkom-pliziertes Verhältnis zum anderen Geschlecht. Das bewies uns Marc Brehme erneut. Diesmal in seinem Text zu Strategieschönheit *Warhammer 40.000: Dawn of War*: „Im Gegensatz zum Rumgeplänkel mit Frauen sind Sie hier besser beraten, wenn Sie möglichst schnell zum Schuss kommen." Aha.

## 12/2004 NOVEMBER

**INHALT:** Es gibt Themen, neben denen verblasst alles andere. Kurzum: Wir durften *Half-Life 2* für Sie testen. Herr Wollner setzt sich in Herrn Bigges Privatjet und fliegt für eine Woche zu Valve. Außerdem veröffentlichen wir die ersten Bilder zum *Morrowind*-Nachfolger *Oblivion*. Kann ein Spiel wirklich so gut aussehen?

»Er ist gestolpert, ehrlich!«

**REDAKTIONELLES:** Unser langjähriger Netnews-Comiczeichner Frank Walczewski alias Gunjack veröffentlicht seinen ersten Bildband (ISBN 3-98098-432-X) und hält es nicht mal für nötig, uns darin namentlich zu grüßen. So sind sie, die Künstler. Derweil behauptet der Betreiber eines Internet-Filmforums, wir seien entweder rechtsradikal oder strunzblöd. Sein angeblicher Beweis: diverse Bildunterschriften und Textausschnitte. Da wir wissen, wer in Wirklichkeit strunzblöd ist, lachen wir uns einen halben Tag über die lustigen Kommentare der Herren dort schlapp. Zu guter Letzt versetzt uns der geniale BU-Generator von Leser Felix Krause (siehe Seite 32/33) in die Lage, unsere Zeitschriften-Konkurrenz besser zu verstehen. Erschreckend.

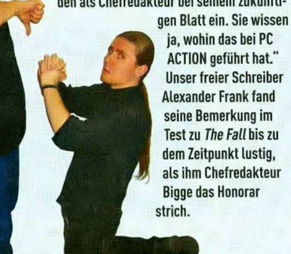
**ZITAT DES MONATS:** „Wenn großäugige Schulmädchen in Pfannen eine Fäkadelle (bitte fragen Sie nicht nach!) zubereiten und danach verspeisen, trifft das wohl nur selten den europäischen Geschmack", sinniert Herr Hesse in einer Kolumne über kulturelle Unterschiede zu Japan. Hätte er mal in Tokio nicht dieses versaute Manga gekauft.

## 1/2005 DEZEMBER




**INHALT:** Test-Overkill! Zusammen mit den Spielen unserer Konsolenrubrik Seitensprung fühlen wir 52 Spielen auf den Zahn. Mit dabei Perlen wie der Kinoadaption *The Chronicles of Riddick*, Weltkriegs-Shooter *Pacific Assault*, Fußball-König *Pro Evolution Soccer 4* oder Strategie-Meilenstein *Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde*.

**REDAKTIONELLES:** Ellen Bertits ist da. Die junge Dame hat nichts mit Feuchtigkeitscremes zu tun, sondern ist der Nachwuchs von Andreas Bertits und Frau. Vor der Geburt schlägt sich der stolze Vater allerdings noch mit den Tücken eines Programms mit dem unschuldigen Namen *InDesign/InCopy* herum. Nach vielen Jahren mit *Quark Xpress* stellten wir nämlich mit dieser Ausgabe komplett auf das neue Layout- und Textprogramm um. Da die Ladezeiten aber oft länger dauern als der durchschnittliche Westdeutsche in der Woche Sex hat (Vergleich anhand von Schwabe Bertits und Exil-Ossi Brehme), sind Nervenzusammenbrüche seitdem programmiert.



**ZITAT DES MONATS:** „Also stellt er Ihren in Redegewandtheit absolut unerfahrenen Helden als Chefredakteur bei seinem zukünftigen Blatt ein. Sie wissen ja, wohin das bei PC ACTION geführt hat." Unser freier Schreiber Alexander Frank fand seine Bemerkung im Test zu *The Fall* bis zu dem Zeitpunkt lustig, als ihm Chefredakteur Bigge das Honorar strich.

---

**22.10. | LECK MICH!**
In einer Pressemitteilung verarscht In Xile, die neue Firma von Ex-Interplay-Chef Brian Fargo, die von Code-Klau und Vorab-Raubkopien geplagte Spieleindustrie: „Da unser strategischer Plan vorsieht, einem wachsenden Trend von Top-Spielen zu folgen, erwägen auch wir eine Form von Leck".

THE MAN WHO KNOWS

## NOVEMBER

**16.11. | JE SPÄTER DER FREEMAN ...**
Einer bekannten Nostradamus-Prophezeihung zufolge, geht die Welt in einem Flammenmeer unter, „an jenem Tage, an welchem wiederkehre der Träger von Barte, Brille und Brechstange". Aber Valve veröffentlicht *Half-Life 2* tatsächlich noch zu unseren Lebzeiten. Der Weltuntergang findet indes wohl erst am Erscheinungstag von *Duke Nukem Forever* statt. Also im Winter 2666.

**23.11. | SCHWERER ONLINE-BLIZZARD**
Die Veröffentlichung von *World of Warcraft* in Nordamerika bringt fast das ganze Internet zum Abstürzen. Mit über 200.000 am ersten Tag eröffneten Konten stellt das Online-Rollenspiel einen Weltrekord auf.

**24.11. | MILLIONEN FÜR ZIVILISATIONEN**
Im Rahmen eines Geschäftsberichts verkündet Infogrames/Atari, die Namensrechte an der Strategieserie *Civilization* für 15,5 Euro Millionen veräußert zu haben. Komisch, hatte sich nicht Marc Brehme just an diesem Tag die Firmenkreditkarte ausgeliehen?

## DEZEMBER

**06.12. | DAS IMPERIUM EROBERT ZURÜCK**
Was wir schon lange wussten, lässt Ensemble Studios nun offiziell auf seiner Webseite aus dem Sack: Nach dem göttlichen *Mythology*-Abstecher kehrt man mit *Age of Empires 3* zu den historischen Echtzeitstrategie-Wurzeln zurück.

**24.12. | GESCHERT BESCHERT**



„Wie soll ich damit die Erde retten?" – Statt der gewünschten Gravity Gun findet Kollege Lenhardt nur eine Baumarkt-Brechstange unterm Weihnachtsbaum und verliert dabei seinen Glauben ans Christkind. (HL)

AUF DVD
VIDEO

# Nur heiße Luft?

»Kornkreise bleiben Armen nicht vorenthalten.«

**Der 16. November 2004 geht für einige Spieler als „Der schwarze Dienstag" in die Geschichte ein. An diesem Datum sollte Half-Life 2 via STEAM aktiviert werden – tat es aber leider nicht bei jedem.**

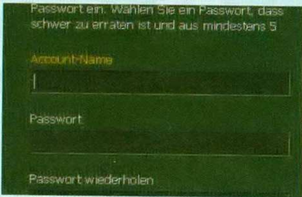
Noch eine Viertelstunde, bis *Half-Life 2* via Steam über den Erdball geblasen wird. Abertausende Spieler sitzen gebannt vor den Monitoren, um zu den ersten Menschen zu gehören, die Valves Meisterwerk spielen dürfen. Ein Teil hat sich das begehrte Produkt schon vorab über Valves Online-Plattform Steam heruntergeladen, der Rest erwarb es im regulären Handel. Um genau 9.00 Uhr MEZ fällt der Startschuss und ein Freudenschrei geht durch die Welt. Doch erst nachdem rund 60 Minuten lang irgendwelcher Schlonz installiert, entschlüsselt und heruntergeladen wird, kann gezockt werden. Aufgrund überlasteter Server scheitern einige Steam-Nutzer schon bei der Anmeldung und müssen bedeutend längere Wartezeiten in Kauf nehmen, bevor sie endlich loslegen.

### DAS WAHRE AUSMASS ...

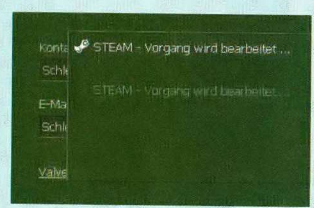
Nicht alle kamen so glimpflich davon. Zuschriften empörter Leser suchten unsere Postfächer noch Wochen nach dem *HL2*-Erstverkaufstag heim. So resignierte zum Beispiel Leser Alex Z., nachdem er zwei Wochen lang versuchte, das Spiel zum Laufen zu bringen. Er tauschte es verärgert bei seinem Händler um. Nicht alle Verkäufer waren so tolerant. Viele Shops weigerten sich, den Titel aufgrund von „Installationsproblemen" umzutauschen. Einige Spieler, die *HL 2* über den normalen Handel erwarben, ärgerten sich, dass sie das Ganze trotzdem über Steam registrieren mussten. Zusätzlich verlangt das Spiel, dass die DVD beim Zocken im Laufwerk liegt, was viele als Frechheit empfinden. Fast hätten wir es vergessen: Durch die Zwangsregistrierung entfällt die Möglichkeit,

## Mann, das dauert vielleicht!

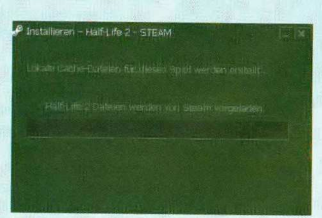
**Wer das Meisterwerk Half-Life 2 spielen will, braucht Zeit, einen Internetanschluss und viel Geduld. Doch der Aufwand lohnt sich auf jeden Fall.**




Die Erstellung eines neuen Steam-Kontos ist der erste Schritt zum Glück. Hier geben Sie die üblichen Daten wie Name, E-Mail-Adresse oder Passwort ein.




Nun werden Ihre Angaben online von Steam überprüft. Ähnlich dem Anmeldevorgang, der jedes Mal vonstatten geht, wenn Sie Steam starten.




Im Menü „Spiele spielen" klicken Sie *Half-Life 2* an. Nun wird es installiert. Auch die normale Verkaufsversion benötigt für die Aktivierung einen Internetanschluss.



# Ist Valve unschuldig?

**Doug Lombardi, der PR-Meister Valves, äußert sich zu den Aktivierungs-Probleme von Half-Life 2 – zumindest zum Teil.**

„Schon am Abend des ersten Registrierungstages waren die Aktivierungs-Probleme behoben. Seitdem bearbeiten unsere Authentifizierungs-Server neue Registrierungen innerhalb weniger Augenblicke. *Half-Life 2* ist ein ziemlich großes Spiel und es dauert einfach seine Zeit, bis alles auf der Festplatte des Users kopiert und installiert wird. Ich glaube, dass viele die Aktivierung fälschlicherweise als den zeitaufwendigsten Teil der Installation bezeichnen."

»Mit alles und scharf?«

*HL 2* gebraucht weiterzuverkaufen oder an Dritte zu verleihen. Dass die normale Verkaufsversion nicht einmal ein gedrucktes Handbuch enthält, ist da fast schon nebensächlich.

### DER ENDLOSE SCHOCK

Neugierige, die die allgemeinen Geschäftsbedingungen Valves studierten, traf unvermittelt der nächste Hammer. Da steht nämlich unter anderem drin, dass sich Valve das Recht vorbehält, innerhalb einer Ankündigungsfrist von 30 Tagen weitere Zahlungen für *Half-Life 2* zu fordern. Ob es sich dabei nur um eine unglückliche Formulierung handelt, die zukünftige Add-ons betrifft? Ebenso unerfreulich: Kurzerhand wurden 20.000 Steam-Kontos gelöscht, weil Valve dahinter unrechtmäßig erworbene Seriennummern vermutete. Illegale Seriennummern erhalten unehrliche Zocker beispielsweise über so genannte Key-Generator-Programme. Da solche Software aber durch Zufall auch Registrierungsnummern generieren kann, die tatsächlich existieren, hat es wohl zusätzlich einige rechtschaffene Zocker erwischt. Fazit: Der *Half-Life 2*-Start verlief insgesamt zwar recht gut, aber längst nicht reibungslos und manch ein Zocker nahm jede Menge Ärger auf sich, um den besten Ego-Shooter aller Zeiten zu daddeln. Hat Steam versagt? Nein, aber es gibt viel Raum für Verbesserungen.

AHMET ISCITÜRK

**Damit Sie *Half-Life 2* nach der Aktivierung auch Offline spielen können gibt es einen ganz einfachen Trick. Bei dem Kästchen „Kontoinformationen auf diesem Computer nicht speichern" darf kein Häkchen gesetzt werden. Danach ziehen Sie einfach das Modem/Netzwerk-Kabel aus dem Computer und starten *Half-Life 2*.**

## Die müssen es ja wissen!

**Was halten andere Spielehersteller von Steam? Zeigt Valve das Geschäftsmodel der Zukunft auf und liefert die ultimative Lösung gegen Raubkopierer oder ist Steam doch zu problematisch? Wir fragten nach.**



**BENEDIKT SCHÜLER**
Marketing Director
Ubisoft Deutschland

*Als Industrie haben wir ein Interesse daran, Raubkopien zu verhindern. Daher muss man auch die Steam-Alternative prüfen. Instrumente gegen Softwarepiraterie sind momentan stets mit Mechanismen verbunden, die der ehrliche Kunde über sich ergehen lassen muss. Der Erfolg von Half-Life 2 zeigt aber, das Kunden bereit sind, sich einer stärkeren Kontrolle zu unterwerfen. Alternative Vertriebswege könnten ein weiterer Ansatz sein, um Raubkopien einzuschränken. Die reine Online-Distribution wird als Alternative zum Boxprodukt aber noch nicht angenommen. Ich denke, es wird noch einige Jahre dauern, bis ein Box-Produkt seinen Stellenwert beim Kunden verliert.*



**CARSTEN STREHSE**
Geschäftsführer
Silver Style

*In naher Zukunft kommt eine derartige Plattform für uns nicht in Frage. Die Schwierigkeiten, die Valve hatte, zeigen, dass man die Komplexität des Themas sehr schnell unterschätzen kann. Ich denke nicht, dass die Spieler das alles mitgemacht hätten, hieße der Titel nicht Half Life 2. In einigen Jahren mag es anders aussehen, aber derzeit empfiehlt sich eine Plattform wie Steam nicht für uns.*



**THOMAS HUBER**
Geschäftsführer
Atari Deutschland

*Online-Portale und Direct-Download-Angebote bieten sicherlich interessante Möglichkeiten, Spiele zu vertreiben. Wir sind jedoch der Meinung, dass Komponenten wie das zugehörige Handbuch, eine wertige Verpackung sowie eventuelle Bonus-Items, wichtige Bestandteile des gesamten Spieleproduktes darstellen. Das große Interesse der Käufer an limitierten Sonder-Editionen, wie beispielsweise der aktuellen Sid Meier´s Pirates! Limited Collector´s Edition, zeigen auf eindrucksvolle Art und Weise den unerreicht hohen Stellenwert von Produkten, die traditionell über den stationären Handel angeboten werden.*




»In Kabul der Hit: Steinigungsgeräte.«

# Half-Life 2 (Deutsch)

**Bereits im Oktober durften wir bei Valve HALF-LIFE 2 testen. Jetzt ist die finale, deutsche Version inklusive des Mehrspieler-Modus „Deathmatch" an der Reihe.**

Eigentlich muss man zu diesem Spiel kein Wort mehr verlieren. Doch weil es so schön ist, tun wir es trotzdem. Wie bereits im Erstling übernehmen Sie den Part von Gordon Freeman, dem unscheinbarsten Computerspielhelden der Welt. Der ist der Einzige, der die Power hat, eine fiese Diktatur des Schreckens zu beenden. Den Spieler erwarten die wohl schönsten 15 Spielstunden, die er je in einem Ego-Shooter verbrachte. Dabei gibt es kaum einen anderen Titel, dessen Spielmechanik dermaßen auf eine einzige Waffe zugeschnitten wurde wie *Half-Life 2*. Wir sprechen über die Gravity-Gun, mit der sich ruck, zuck selbst schwere Objekte wie von Geisterhand durch die Gegend schleudern lassen. Vor allem mit explosiven Fässern und Sägeblattern hebt das die Stimmung. Während zur Veröffentlichung nur *Counter-Strike Source* für Mehrspieler-Gaudi sorgte, gibt es jetzt auch das *Half-Life 2*-Deathmatch, das unserer Meinung nach schon allein aufgrund des guten Balacings den Kauf rechtfertigt. Auch hier ist wieder die Gravity-Gun das Salz in der Suppe. Danke, Valve, kaufen!

AHMET ISCITÜRK

**FAZIT**

AHMET ISCITÜRK

Ich flippe gleich aus! Der Einzelspieler-Modus rockt, *Counter-Strike Source* sowieso und dank des nun erhältlichen *Half-Life 2*-Deathmatch hab' ich im Büro seit Tagen kein Auge mehr zugemacht. Dieses Spiel ist das Rundum-Sorglos-Paket für Ego-Shooter-Freunde. Wenn es erlaubt wäre, würde ich mich gern mit Tierblut übergießen und nackt auf einem Altar tanzen, um diesem Titel zu huldigen – trotz der nicht ganz so prallen deutschen Sprachausgabe.

**HALF-LIFE 2 (DEUTSCH)**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1,2 GHz, 256 MB RAM, 4,8 GB HD, Win98, Internet | **GENRE:** | Ego-Shooter |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| | **ENTWICKLER:** | Valve |
| **SINNVOLL:** 2,8 GHz, 1 GB RAM, DirectX9-Grafikkarte | **VERTRIEB:** | Vivendi Universal |
| | **INTERNET:** | www.half-life2.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Keine Jugendfreigabe |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Counter-Strike Source, HL2-Deathmatch; 1 Sp./DVD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 64 Spieler, **INTERNET:** 64 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 92% |
| STEUERUNG | 92% |
| GRAFIK | 95% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | 92% |

**EINZELSPIELER 94%**

*HERAUSRAGEND – Nie gab es einen besseren Ego-Shooter. Basta!*

**PRO**

AHMET ISCITÜRK

Ich finde Steam einfach überragend. Gestern Abend kam ich nach Hause und das fleißige Ding hatte schon wieder einige Updates für mich installiert. Ich mag es, wenn man mir Arbeit abnimmt und ich nicht wegen jedem Furz-Patch ewig im Internet herumsuchen muss. Das ist der erste Schritt in eine glücklichere Zukunft. Warum jammern böse Menschen darüber, dass Sie für die Aktivierung von *Half-Life 2* einen Internetanschluss benötigen? In was für einer Zeit leben die denn? 1955 oder 2005? Eben! Vor 50 Jahren dachten die Leute, dass wir heute bereits mit UFOs in den Puff fliegen. Merken Sie sich daher meine Worte: Heute ist Steam vielleicht noch ein kritisch beäugtes Novum, doch bald folgen auch andere Hersteller Valves Beispiel und irgendwann kennen wir gar nichts anderes mehr, verdammt. Das ist gut, denn so was wie Steam verhindert Raubkopien und sichert uns ehrlichen Zockern zukünftige Hits. Die von manchen geschilderten Probleme bei der *Half-Life 2*-Aktivierung sind doch nur Kinderkrankheiten. Und was ist so schlimm daran, dass ich das Spiel niemandem verleihen oder weiterverkaufen kann? Verliehenes kriegt man sowieso nie mehr zurück und wer Spiele wieder verkaufen muss, um zu überleben, soll halt arbeiten gehen.

**CONTRA**

JOACHIM HESSE

Als Käufer von *Half-Life 2* fühle ich mich verarscht. Das geht damit los, dass dem Spiel statt eines Handbuchs bloß ein Waschzettel beiliegt. Außerdem bin ich gezwungen, mich über das Internet bei Valve zu registrieren. Was soll das? Wenn dadurch wenigstens der lästige Kopierschutz überflüssig würde. Aber Pustekuchen: Ich muss trotzdem bei jedem Spielstart die Original-DVD einlegen. Ganz schlechter Komfort. Sollte ich nach diesen Schikanen den Wunsch verspüren, das Spiel zu verkaufen, darf ich selbst das knicken: Der potenzielle Käufer kann sich mit der von mir schon verwendeten Seriennummer nicht erneut anmelden. Selbst Freunden kann ich das Spiel nicht leihen. Toll für den Hersteller – so muss es sich wirklich jeder Interessent neu kaufen. Und was, falls Valve Pleite geht? Okay, das ist unwahrscheinlich nach den Millionen, die die Firma gerade scheffelt. Für eine Verkaufsversion ist *Half-Life 2* in meinen Augen jedenfalls eine Frechheit. Doch selbst wenn mir die körperlose Downloadversion reichen würde, die Valve parallel anbietet: Wieso kostet diese fast genauso viel wie das verpackte Spiel mit Datenträger im Laden? Hier besteht Nachbesserungsbedarf. Eindeutig.


PROJECT:
SNOWBLIND
www.projectsnowblind.com
DER SHOOTINGSTAR 2005.
Alle mit dem Sniper aus dem Hinterhalt erledigen? Oder mit der Rail Gun in die Gegnermenge stürmen? Oder mit mehreren Riot Walls einkesseln und eine Granate draufwerfen? Oder eine EMP-Granate auf einen Spiderbot montieren und in die Menge laufen lassen? Oder lieber ganz anders? Man hat die Qual der Wahl der Qual.
CRYSTAL DYNAMICS
PC CD
XBOX
PlayStation 2
eidos
www.eidos.com

# VORSCHAU

>>Fühlt sich wohl im Korb: Hahn, solo.<<

>>Privat ist Westerwelle ein dufter Typ.<<

## Nacktschnecken

### Um in PLAYBOY: THE MANSION die Weiber zu bezirzen, müssen Sie nicht schleimen. Sie spielen schließlich Hugh Hefner.

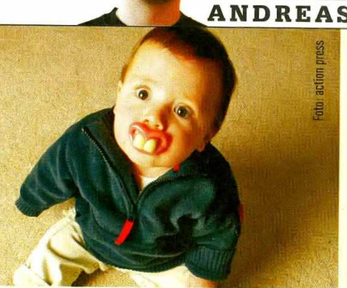
**WiSim** | Sie verehren Hugh Hefner wie einen Gott, hüten Ihre Playboy-Sammlung wie Ihren Augapfel und würde gerne einmal einen Abend auf der Bunny-Farm verbringen? Anfang nächsten Jahres dürfen Sie das sogar, wenn auch nur virtuell. In Cyberlores *Playboy: The Mansion* sind Sie der von Frauen umgebene Lebemann und bauen neben dem weltbekannten Magazin auch Ihre große 3D-Villa aus. Dabei sind Sie für Interviews sowie Heftgestaltung verantwortlich und überwachen selbst die Fotoshootings der netten Modelle. Je besser das Blatt ankommt, desto höher steigt Ihr ... Ansehen natürlich. Mit der verdienten Kohle schmeißen Sie rauschende Partys oder vergnügen sich mit den schönsten Häschen am Pool. Aufstieg und Fall liegen jedoch eng beieinander. Interessieren sich Ihre Leser plötzlich für Sport, sollten Sie tunlichst das Magazin entsprechend anpassen und vielleicht ein kleines Tennis-Turnier veranstalten. Ansonsten könnten die Hefte wie Blei in den Regalen liegen bleiben – nicht gut. Verschiedene Spielmodi lassen Ihre feuchten Träume wahr werden. So setzen Sie sich bestimmte Ziele, wie die Auflage zu erhöhen oder zu möglichst viel Ruhm zu gelangen. Oder Sie spielen im Kampagnenmodus das Leben von Hugh Hefner nach. Virtuelle Versionen echter Playmates wie Melanie Eder (Bild links) und Carmella DeCesare versüßen dabei Ihr Spielerlebnis. ANDREAS BERTITS

**Info:** wwww.unleashyourbunny.com



# BESSERWISSER

## ANDREAS BERTITS ÜBER BLUTIGE ERFAHRUNGEN



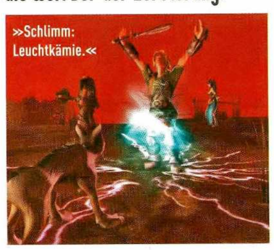

>>Am Ende weiß man nie was rauskommt.<<

### Lang und schmerzvoll!

Männer sollten nicht *Die Sims 2* spielen! Wieso? Weil sie sonst in dem Irrglauben bleiben, die Geburt eines Kindes sei etwas Schönes, das schnell vonstatten geht. Während im Spiel der Mann mit seiner Frau kurz in die Kiste hüpft, Spaß hat und kurz darauf das Baby wie aus dem Nichts erscheint, erwartet uns arme Schweine im echten Leben der blanke Horror! Blut, so weit das Auge reicht, Schreie, bei denen jedem die Nackenhaare zu Berge stehen ... Ehrlich, meiner Meinung nach sollte eine Geburt eine ganz spezielle USK-Bewertung erhalten: Überhaupt keine Freigabe für niemanden! Da regen sich die Jugendschützer und Medien auf, wie blutig angeblich die aktuellen Computerspiele seien, doch wenn ein Kind das Licht der Welt erblickt, stellt das alles in den Schatten! Eines habe ich jetzt jedenfalls gelernt: Demnächst werde ich es mir zweimal überlegen, was ich antworte, wenn meine Frau zu mir sagt: „Das kannst du stecken!". Ach ja, ein kleiner Tipp an alle Männer da draußen: Während der rote Saft in Strömen fließt und Schreie durch den Kreißsaal gellen, halten Sie besser Ihr Mundwerk im Zaum. Sonst begehen Sie noch den Fehler, Ihrer Frau zuzurufen: „Oh Gott! Du wirst sterben!" Sagen Sie ihr doch lieber etwas Nettes und Aufbauendes wie: „Du siehst super aus! Das Rot steht dir fantastisch!"

# Runden-Sache

## Zug um Zug retten Sie in THE ROOTS die Welt vor der Zerstörung.


»Schlimm: Leuchtkämie.«

**Rollenspiel** | Das Schicksal der Welt steht auf dem Spiel. Ein finsterer Dämonenfürst versucht, die magischen Bäume des Lebens zu zerstören! Das können Sie natürlich nicht zulassen und so machen Sie sich in *The Roots* des polnischen Entwicklers Tannhauser Gate auf, um dem Bösen Paroli zu bieten. Gemeinsam mit bis zu vier Gefährten mischen Sie 2005 die zahlreichen Fantasy-Kreaturen in taktischen Rundenkämpfen auf. ANDREAS BERTITS

**Info: www.theroots-game.com**

# Deine neue Flamme

## CONSPIRACY bringt Sie mit heißer Action ins Schwitzen.


»Das Wild hatte die Spannereien der Jäger satt.«

**3D-Shooter** | Wen ruft die Regierung, wenn eine finstere Untergrundorganisation die Welt bedroht? Nein, nicht James Bond. Ex-Secret-Service-Agent Cole Justice! In *Conspiracy: Weapons of Mass Destruction* schlüpfen Sie in dessen Haut und knipsen den virtuellen Bösewichten in fünf Levels die Lichter aus. Entwickler Oxygen Interactive verspricht ein völlig neuartiges 3D-Shooter-Erlebnis. ANDREAS BERTITS

**Info: www.oxygenint.com**

# DARAUF WARTEST DU!

## KOMMT ZEIT, KOMMT SPIEL



**1** Λ (2)
**GTA SAN ANDREAS**
Rockstar Games, 2. Quartal 2005



**2** V (1)
**GOTHIC 3**
Piranha Bytes, 2005



**3** – (3)
**BATTLEFIELD 2**
Dice, 1. Quartal 2005

**4** Λ (5)
**F.E.A.R.**
Monolith, 2005

**5** V (4)
**QUAKE 4**
Raven Software, 2005

**6** Λ (7)
**S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL**
GSC Game World, Mai 2005

**7** V (6)
**THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION**
Bethesda, Ende 2005

**8** Λ (9)
**BROTHERS IN ARMS**
Gearbox, Februar 2005



**9** Λ (10)
**SPLINTER CELL 3: CHAOS THEORY**
Ubisoft, März 2005

**10** Λ (12)
**EARTH 2160**
Reality Pump, 2. Quartal 2005



| | | | |
|---|---|---|---|
| **11** | – | (11) | **DUKE NUKEM FOREVER** 3D Realms, Winter 2666 |
| **12** | Λ | (14) | **DUNGEON LORDS** Heuristic Park, Februar 2005 |
| **13** | – | (13) | **STRONGHOLD 2** Firefly Studios, April 2005 |
| **14** | Λ | (18) | **KOTOR 2: THE SITH LORDS** Obsidian, Februar 2005 |
| **15** | Λ | (20) | **ACT OF WAR** Eugen Systems, 1. Quartal 2005 |
| **16** | – | (16) | **COMMANDOS: STRIKE FORCE** Pyro Studios, 1. Quartal 2005 |
| **17** | Λ | (NEU) | **BOILING POINT** Deep Shadows, März 2005 |
| **18** | Λ | (NEU) | **DRAGON AGE** Bioware, 2005 |
| **19** | V | (17) | **SURVIVOR** Replay Studios, 2006 |
| **20** | Λ | (NEU) | **DRAGONSHARD** Liquid Entertainment, Frühjahr 2005 |

## DU HAST GEWONNEN! Welches unveröffentlichte Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten?




**Ronny Jungrichter, Lauchhammer** erhält ein Spiel **HDR: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE**

Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 15" und darauf folgend ein Leerzeichen und dem Spieletitel (Beispiel: pca 15 Gothic 3) an die 82098* (aus Deutschland), 9292** (aus der Schweiz) oder 0900 700 800*** (aus Österreich).

Oder schicken Sie eine Postkarte mit der Lösung an:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC ACTION
Kennwort: „Haben will"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an habenwill@pcaction.de.

*0,49 €/SMS (Vodafone-Kunden: davon Leistungsanteil Vodafone € 0,12, Zusatzentgelt Magazin € 0,37) **0,70 sfr/SMS ***0,50 €/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

>>5.683 n. Chr.: Die Ewoks sind endlich ausgestorben.<<

# Doktor-

>>Schaut noch besser aus: Halb-Leib 3.<<


>>Halten sich nach der ganzen Aufregung im Hintergrund: Zwillingstürme.<<

# Spielchen

**Eine scharfe Braut und ein schmächtiger Arzt? Reicht das für einen neuen Action-Knaller? PARIAH beantwortet diese Frage mit einem eindeutigen „Ja" und lässt für uns die Hüllen fallen. Machen Sie sich schon mal frei ...**

Kennen Sie den schon? Kommt ein Pole zum Augenarzt. Der hält ihm die Buchstabentafel vor, auf der steht: C Z W Y S Z T A K S Z. Er fragt den Patienten: „Können Sie das lesen?" – „Lesen?", wundert sich der Pole, „ich kenne den Kerl!" Muahahaha! Sie fragen sich wohl, warum wir Sie an dieser Stelle mit derart unlustigen Doktorwitzen nerven. Ganz einfach: Der Protagonist in *Pariah* ist Arzt. Aber keine Angst, es erwartet Sie kein Operations-Simulator oder Ähnliches. Es handelt sich um einen astreinen Ego-Shooter der *Unreal Tournament*-Macher Digital Extremes. In *Pariah* erwarten Sie eine tiefgründige Hintergrundgeschichte, beeindruckende Szenarien und Action ohne Kompromisse. Und ohne blöde Witze.

### IST WAS, DOC?

Die Hauptfigur des Titels nennt sich Dr. Jack Mason. Der ist ein deprimierter Militär-Doktor im fernen Jahr 2520. Deprimiert deshalb, weil ihn seine Vorgesetzten mehrmals degradiert haben. Und nun das: Anstatt an Körpern herumzuschneiden oder Zäpfchen zu verteilen, brummen ihm die Obersten eine völlig anspruchsfreie Mission

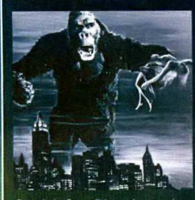
## Äh ... geht das auch im echten Leben?

**WEHWEHCHEN VERSORGEN**
In *Pariah* spielen Sie Jack Mason, einen deprimierten Medizinmann, der statt zu Skalpell und Verbandskasten zum reichhaltigen Waffenarsenal greift. Was für ein tapferer Quacksalber!


Foto: action press

*In Wirklichkeit ist das Leben eines Doktors nicht so interessant. Während es Gynäkologen mitunter noch am besten haben, müssen sich Tierärzte bei ihrer Arbeit an ganz anderen Pelzen vergehen.*

**EINE FRAU BESCHÜTZEN**
Sie hüten die attraktive, aber mit einem gefährlichen Virus infizierte Mitstreiterin Karina so gut wie Ihren Augapfel. Von ihr erhoffen Sie sich Antworten auf die mysteriösen Ereignisse. Aufpassen!


Foto: action press

*Das mit der Frauenfixierung kennen wir doch von irgendwo her! Vor über 70 Jahren dachte bereits ein anderer überdimensionaler Affe, er müsste seine Frau beschützen und kletterte kurzerhand aufs Empire State Building.*

**WAFFEN AUFMOTZEN**
Dank des vielseitigen Upgrade-Systems verbessern Sie Ihre Knarren Stück für Stück mit zusätzlichen Aufsätzen. Im Verlauf des Einzelspieler-Modus werden Sie also immer gefürchteter.

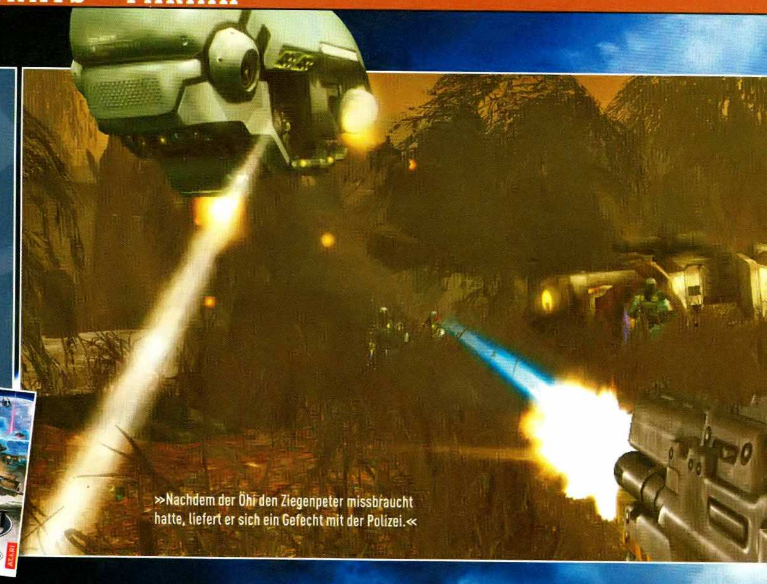

Foto: action press

*In der Realität kann man auch mächtig aufrüsten und damit für Angst und Schrecken sorgen. Bisher unveröffentlichte Bilder bezeugen, dass Saddam Hussein wirklich Massenvernichtungswaffen besaß.*

## Gib' dir die Kugel!




Der Name Digital Extremes steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der überaus erfolgreichen *Unreal Tournament*-Reihe. Der Gründer der legendären Spielefabrik, James Schmalz, legte 1993 im kanadischen London mit *Epic Pinball* den Grundstein für „Di-Ih". Nach dem Erfolg des Shareware-Spielchens widmete sich das stetig wachsende Entwicklerteam einem neuen Gebiet: Ego-Shootern. *Unreal Tournament 2003, UT 2004* und *Unreal Championship* (Xbox) gingen zuletzt auf die Kappe der Kanadier. Die Flipper-Leidenschaft ließ die Jungs aber nicht los: Ende der Neunziger erschien *Extreme Pinball*, im Jahr 2001 *Adventure Pinball*.



»Nachdem der Öhi den Ziegenpeter missbraucht hatte, liefert er sich ein Gefecht mit der Polizei.«

auf. Mason soll eine Tussi zum Gefängnisplaneten Erde bringen, so die Order. Karina, jung und bildhübsch, ist mit einem fiesen Virus infiziert und spielt eine zentrale Rolle im Verlauf der Geschichte. Über Details zur Story schweigen sich die Entwickler allerdings aus. Was wir wissen: Die Schöne und der Doktor stürzen ab und entgehen nur knapp dem Tod. Warum fällt das Raumschiff einfach vom Himmel? Sabotage? Oder hatte Mason zu viel Promille im Blut? Fragen über Fragen ...

### ALTE BEKANNTE

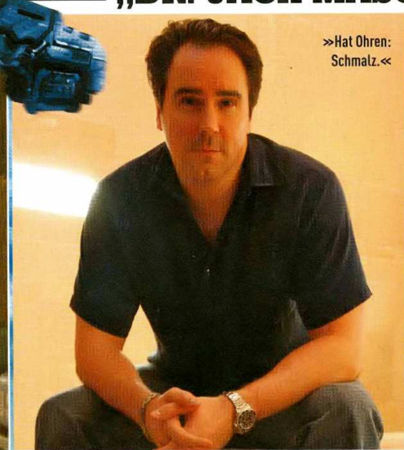
Jack Mason ein Weibchen zur Seite zu stellen, ist natürlich eine praktische Methode, um die Geschichte aus zwei Blickwinkeln zu erzählen. In einigen Szenen des Einzelspieler-Modus arbeiten die beiden zusammen, größtenteils stampfen Sie aber solo durch die netten Szenarien. Als Basis für die gelungene Optik dient eine mächtig aufpolierte *Unreal Warfare*-Engine. Und die schaut auch noch im Jahr 2005 sehr ordentlich aus. Kein Wunder, schließlich handelt es sich bei den Entwicklern um alteingesessene *Unreal Tournament*-Veteranen (Mehr Infos im Kasten „Gib' dir die Kugel!"). Das heißt im Klartext: schöne Bump-Mapping-Effekte, gelungenes Fahrzeugverhalten und physikalische Spielereien dank *Havok*-Engine. Und an-

»Hat sich vermehrt: Einstein.«



INTERVIEW

# „DR. JACK MASON IST KEIN DROGENSÜCHTIGER!“



»Hat Ohren: Schmalz.«

**Wir haben den Gründer und Creative Director von Digital Extremes, James Schmalz, mal so richtig in die Zange genommen. Im PC ACTION-Interview verriet er uns alles. Na ja, zumindest einiges.**

**PC ACTION** Inwiefern habt ihr die *Unreal*-Engine für *Pariah* verbessert?
**JAMES SCHMALZ:** Wir haben das gesamte Jahr damit verbracht, die *Unreal*-Engine zu bearbeiten. Die Liste der Änderungen ist endlos. Erwähnenswert sind der Grafikeffekt Bump Mapping, die Fahrzeuge, das umfangreiche KI-System der Computergegner und die implementierte *Havok*-Physik-Engine. Außerdem gibt's massig andere Dinge, die viele Leute überraschen würden, redeten wir darüber ... ;)

**PC ACTION** Niemand mag Krankenhäuser und Ärzte. Wieso ist die Hauptfigur, Jack Mason, ein Militärarzt? Und warum ist er so verzweifelt? Hat er ein Problem?
**JAMES SCHMALZ:** Eines wollen wir erst mal klarstellen: Dr. Jack Mason ist kein Drogensüchtiger. Er ist einfach nur am Tiefpunkt seiner Karriere angelangt. Er ist deprimiert und muss nun scheinbar einen richtigen Scheißjob erledigen: den Routine-Transport einer erkrankten Gefangenen. Dafür ist Mason eindeutig überqualifiziert und das nervt ihn. Aber natürlich ist nichts wie es scheint.

**PC ACTION** Steht Jack auf Karina? Sie ist schließlich ein heißer Schlitten!
**JAMES SCHMALZ:** Aber klar doch, was dachtet ihr denn? Das ist ein wichtiges Element in der Hintergrundgeschichte und erklärt sich im Verlauf des Spiels. Das ist alles, was ich erzählen kann, ohne zu viel zu verraten.

**PC ACTION** Wie schaut es mit der Abwechslung bei den Missionen aus?
**JAMES SCHMALZ:** Was die Levelgestaltung angeht, bietet *Pariah* eine gute Kombination aus Innen- und Außenarealen. Rätsel und Fahrzeugmissionen kommen natürlich auch nicht zu kurz. Vielfalt heißt das Zauberwort.

**PC ACTION** Wie viele Waffen wird es geben?
**JAMES SCHMALZ:** Mehr als ihr tragen könnt!

**PC ACTION** Aha. Und welche Rolle spielen die Fahrzeuge in *Pariah*?
**JAMES SCHMALZ:** Die Vehikel, wie das Dreirad oder der Truppentransporter, erfüllen ihren Zweck. Aber unter uns gesagt: Man kann auch zu Fuß durch die jeweiligen Passagen rennen. Es macht dann eben weniger Spaß.

ders als bei Hardware-Fressern wie *Half-Life 2* oder *Doom 3* brauchen Sie Ihren Rechner für *Pariah* nicht mit neuen Komponenten aufrüsten. Das lag dem Entwicklerteam um James Schmalz besonders am Herzen. Schließlich ist nicht jeder Zocker so wohlhabend wie er oder ein PC ACTION-Redakteur.

**TRIFF DEINE FREUNDE!**

Was liegt ehemaligen *UT*-Programmierern näher, als auch einem atmosphärischen Einzelspielertitel einen umfangreichen Mehrspielerpart zu spendieren? „Wir konzentrieren uns zwar sehr auf die Story für Solo-Kämpfer, gleichzeitig vernachlässigen wir den Mehrspieler-Modus aber nicht“, versichert James Schmalz. Mit (Team-)Deathmatch und Capture the Flag bieten Digital Extremes gewohnte Kost. Bei den zwei weiteren Varianten hingegen handelt es sich um neuartige Eigengewächse. Bei „Frontline Assault“ stehen sich zwei Teams gegenüber und versuchen, die umkämpfte Front möglichst weit weg von der eigenen Basis zu drängen. Bei „Siegen“ gilt es, einen Stützpunkt vor von allen Seiten anrückenden Gegnerhorden zu verteidigen. Damit es den Zockern nach einiger Zeit bei Netzwerk- und Internetpartien nicht langweilig wird, liefert *Pariah* einen internen Karteneditor mit einsteiger-

»Missgeschick: Beim Gotcha die falsche Munition verwendet.«



# Bau' dir eine!

Sie wollten schon immer mal etwas Kreatives wie eine Mehrspielerkarte schaffen, haben aber zwei linke Hände? Kein Problem! Der Editor mit dem prägnanten Namen MAP (kurz für „Make and Play") gönnt sogar krassen Grobmotorikern in kürzester Zeit Erfolgserlebnisse.









Anfangs blicken Sie mit der frei rotierbaren Kamera noch auf eine triste, ebene Fläche. Je nach Laune packen Sie Hügel oder Krater in die Landschaft. Objekte wie verlassene Raumbasen und Ruinen lassen sich beliebig drehen und wenden. Damit die Karte auch atmosphärisch etwas hermacht, bestimmen Sie die Wetterbedingungen. Soll es regnen, donnern oder wünschen Sie doch lieber heiteren Sonnenschein? Zuletzt brauchen Sie noch Startpunkte. Das sind bestimmte Stellen in den Karten, an denen die Spieler auftauchen sollen. Und fertig ist Ihr individueller Treffpunkt für heiße Mehrspieler-Orgien.

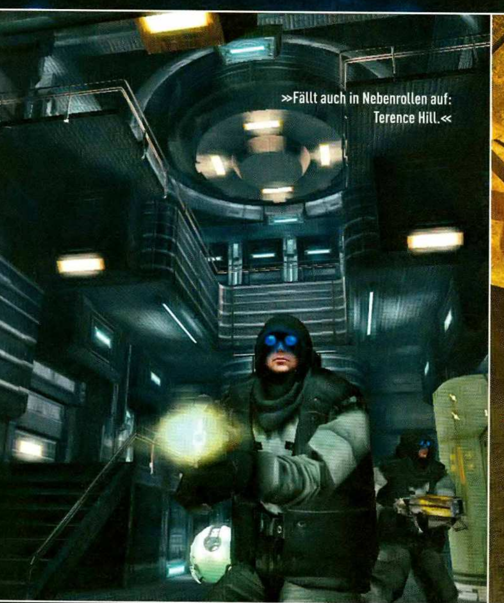
freundlicher Benutzeroberfläche mit (Siehe „Bau' dir eine!"). Natürlich können Sie eigene kreative Ergüsse Ihren Kumpels und der Zockergemeinde im Netz zur Verfügung stellen. Super, was?

**AUF! RÜSTUNG!**

Beim Thema Waffenvielfalt erzählt James Schmalz stolz: „Bekannte Vertreter wie Scharfschützen-, Sturmgewehr oder Granatwerfer sind natürlich mit von der Partie. So cool die Waffen auch sind, wir wollten den Spielern etwas Neues bieten. Jede Wumme kann dreimal aufgerüstet werden, sowohl im Einzel- als auch im Mehrspieler." Das können Sie sich so vorstellen: Sie dürfen den Raketenwerfer zweimal dezent verbessern, etwa in puncto Schussgenauigkeit. Das finale Upgrade motzt die Knarre dann mächtig auf und Sie heizen Ihren Feinden mit einer vernichtenden Raketenspirale ein. Anderes Beispiel: Beim Scharfschützengewehr erhalten Sie in der letzten Stufe einen praktischen Wärmesichtaufsatz.

**SCHLAUMACHER**

Damit das Spielprinzip eines Ego-Shooters nicht im Stumpfsinn versinkt, bedarf es cleverer Computergegner. Und die gibt's in *Pariah* massig. Bei Schusswechseln verhalten sich Ihre Gegenspieler erstaunlich intelligent, suchen Deckung und handeln im Team. „Die Gegner agieren



»Fällt auch in Nebenrollen auf: Terence Hill.«



»Bei Reifen besonders schlecht: Profilneurose.«

»J-Lo muss aufs Klo.«

koordiniert und planen ihre Angriffe. Sie rennen nicht blöd in der Gegend herum. Die Rivalen verhalten sich menschlicher denn je. Daran haben wir sehr lange gearbeitet", erklärt Schmalz. Aber natürlich ist es auch wichtig, wie Sie Ihre Aufträge angehen. Oft kommen Sie mit Amokläufen in Rambo-Manier nicht sehr weit. Jeder Gegner besitzt individuelle Stärken und Schwächen. Kennen Sie diese, ist es einfacher, unliebsame Stressmacher um die Ecke zu bringen. Das hört sich doch auf jeden Fall vielversprechend an. Ob uns ein neuer Stern am Action-Himmel erwartet, das erfahren wir schon in wenigen Monaten. LUKASZ CISZEWSKI



»Grüner Star: Ego-Perspektive.«



## PARIAH

**GENRE:** Action
**ENTWICKLER:** Digital Extremes/Flashpoint
**FERTIG ZU:** 85 %
**ERSCHEINT:** Frühjahr 2005
**VERGLEICHBAR:** Unreal 2, C. of Riddick
**INTERNET:** www.pariahgame.com

### KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Die Jungs von Digital Extremes wollen der Shooter-Gemeinde mit *Pariah* ein richtig dickes Paket schnüren: Spannende Story, umfangreicher Mehrspieler-Modus und ein Editor, mit dem sogar die letzten Deppen im Handumdrehen Karten gestalten können. Was da aus der *Unreal*-Engine rausgeholt wurde, ist ähnlich ansehnlich wie die Oberweite von Carmen Elektra, reicht also fast an absolute Optik-Giganten wie *Half-Life 2* heran. Solange sich die aufrüstbaren Waffen und die coolen Fahrzeuge vernünftig ins Spielprinzip einbringen, wird alles gut. Und mal im Ernst: Daran glauben wir.

# Zehn kleine Jägerlein

**Eine Schwarte von Thriller-Autor Tom Clancy war die Grundlage. Im Raven-Shield-Nachfolger RAINBOW SIX 4 gibt es für Terroristenbekämpfer wieder viel zu tun.**



»Borussia Mordbund: Die Abwehr steht – und vorne hilft der liebe Gott.«

- Terroristenbekämpfung mit authentischen Waffen
- Taktische Befehle an Verbündete geben
- Teamorientierte Mehrspieler-Modi
- „Ein Treffer kann töten"-Realismus
- Trendige Havok-Physikengine integriert

Eine Presseveranstaltung in Ubisofts Montreal-Studio ist genau das Richtige, um für ein spannungsgeladenes Anti-Terror-Spiel in Stimmung zu kommen. Rauf ins Büro per Aufzug? Nicht ohne Sicherheitskarte. Dann also Treppenbesteigung? Halt, stehen bleiben, zuvor versetzen wir per Walkie-Talkie die Sicherheitskräfte im 5. Stock in Bereitschaft. Uns hätte nicht gewundert, wenn oben im Treppenhaus ein paar Scharfschützen unsichtbar auf der Lauer gelegen hätten, um etwaige Abweichler zu neutralisieren. Schwer zu greifen war auch die PC-Version von *Rainbow Six 4*. Bei diesem Outing sahen wir das Spiel lediglich auf Konsolen in Aktion. Es wird eine PC-Version geben, sie entsteht beim Original-Entwicklerteam Red Storm, erscheint erst nach den Videospielen und soll exklusive grafiktechnische Verbesserungen enthalten. Unsere Eindrücke vom Spielablauf stammen aber ebenso von der Xbox-Version wie die ersten hier gezeigten Screenshots – auf dem PC dürfte das Programm nochmal um einiges besser aussehen.

### SCHREIB MAL WIEDER

Team Rainbow ist die absolute Elite-Truppe, die Krone der Schöpfung, also quasi die PC ACTION-Redaktion unter den Anti-Terror-Bekämpfern. In der Rolle von Anführer Ding Chavez bestreiten Sie jede Mission mit computergesteuerten Kollegen, die willige Befehlsempfänger für detaillierte taktische Anweisungen sind. Zum Beispiel „Tür auf, Granate rein, dann aufrücken und alles neutralisieren, was sich noch bewegt". Solche Aktionen werden auf Tastendruck ausgeführt, was koordinierte „Von zwei Seiten gleichzeitig angreifen"-Manöver erlaubt. Die Handlung dreht sich um eine Vereinigung verschiedener internationaler Terrorlumpen. Um deren Zellen auszuschalten, bereist man Schauplätze wie Algerien, Südafrika und kann auch aus Paris oder Amsterdam Ansichtskarten an die Lieben daheim schreiben „Essen gut, Wetter schön, bis auf tief fliegende Granaten." Das Leveldesign führt öfter mal raus zum Straßenkampf in die frische Luft. Dabei ist Team Rainbow nicht immer am agierenden Drücker, sondern gerät auch mal in einen Hinterhalt – der Feind ist gut über unsere Terrorbekämpfer informiert und trachtet ihnen gezielt nach dem virtuellen Leben.

### PERSÖNLICH GENOMMEN

Die Einzelspieler-Kampagne soll um die 14 Missionen enthalten. Packendere Atmosphäre will man durch eine üppige, mit Zwischensequenzen und Dialogen ausgepolsterte Story generieren. Die Rainbow-Mitglieder bringt Ubisoft dem Spieler näher, die Jungs wirken inzwischen weniger wie austauschbare 08/15-Erfüllungsgehilfen. Unter den zehn Heldencharakteren befinden sich auch drei Mädels, was sogleich Auswirkungen auf das Betriebsklima hat. Etwa wenn der Quoten-Deutsche Dieter Weber nichts an-

»Rosarote Brille: defekt.«

»Typisch Männer-WG: keiner will abwaschen.«

»Noch nicht schallgedämpft: MP5-Player«

»In Wimbledon verboten: Querschläger.«

brennen lässt und Kollegin Ayana Yacoby flugs den Verlobungsring verpasst. Welche Spielfiguren an Ihrer Seite in den nächsten Einsatz ziehen, ist vorgegeben. Sie dürfen aber wie gehabt die Ausrüstung ändern. Es ist davon auszugehen, dass die optionale taktische Einsatzplanung vor Missionsstart bei der PC-Version wieder enthalten ist – dann hoffentlich auch etwas einfacher zu bedienen als beim Vorgänger *Raven Shield*.

### SCHARFER SCHÜTZE

In einigen Missionen steuern Sie vorübergehend Sniper Weber, der mal vom Helikopter, mal von einem Fenster aus Kollegen Feuerschutz gibt. Da kommt der Ragdoll-Effekt der integrierten Havok-Physikengine schon mal richtig zum Tragen, wenn Sie einen Heckenschützen vom Dach holen. In den Maps steht so einiges an kaputtbarem Zeug herum, die Innenausstatter haben eine unpraktische Vorliebe für fragile Erzeugnisse der Töpferkunst. Im Kampf stellen sich die Gegner je nach Rang unterschiedlich clever an: Es gibt verschiedene KI-Stufen, vom Terroristen-Praktikanten bis zum gut ausgebildeten Veteranen. Letzterer setzt Gruppentaktiken ein, um Team Rainbow zu flankieren – gemein. Die kontextsensitiven Kommandomenüs enthalten jetzt mehr Optionen. Wollen Sie die nächste Tür öffnen, rammen oder mit einer Schrotflinte durchlöchern? Neue Waffen wie die Phosphorgranate verpassen der wiederholten Rettung der westlichen Welt frischen Schwung.

### MEHR MEHRSPIELER-STOFF

*Rainbow Six* hat sich mehr und mehr zum Mehrspieler-Hit gemausert – eine schöne Tradition, welche Teil 4 auf jeden Fall fortsetzt. Fragt sich nur, wie. Für die PS2- und Xbox-Version entwickelt man zwei recht unterschiedliche Modi, doch die offizielle PC-Ausrichtung ist noch geheim. Es riecht auf jeden Fall stark nach Clan-Support, Ranglisten und Teamspiel-Modi. Auf der PS2 tritt Team Rainbow gegen eine Söldnergruppe an, beide Seiten haben einige exklusive Ausrüstungsgegenstände. Die Xbox-Live-Version setzt dagegen auf vier Charakterklassen und eine Art langfristigen Heldenaufbau, käufliche Ausrüstung und Medaillen inklusive.

HEINRICH LENHARDT

### RAINBOW SIX 4

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Taktik-Shooter |
| **ENTWICKLER:** | Red Storm/Ubisoft |
| **FERTIG ZU:** | 60% |
| **ERSCHEINT:** | 2. Halbjahr 2005 |
| **VERGLEICHBAR:** | Rainbow Six 3, Raven Shield |
| **INTERNET:** | www.rainbow6.com |

### KOMMENTAR

HEINRICH LENHARDT



Mir fehlen ausnahmsweise (fast) mal die Worte, denn die PC-Version ließ sich bei der *Rainbow Six 4*-Enthüllung noch nicht blicken. Der Weichspül-Trend zu einem leichter zugänglichen Spielerlebnis scheint beschlossene Sache zu sein. Damit dürften dann vielleicht sogar Blondinen in der Lage sein, den Spielablauf geistig zu verarbeiten. Die PC-Fassung soll auf jeden Fall mehr taktischen Tiefgang bieten als die kleinen Konsolen-Geschwister. Und rechnen Sie mal fest mit besonderen Anstrengungen für teamorientierte Mehrspieler-Action. Wer sich *Counter-Strike Source* innovativer vorgestellt hatte, den könnte *Rainbow Six 4* angenehm überraschen.




»Als ihm Daisy zu groß wurde, ließ Moshammer sie hinrichten.«

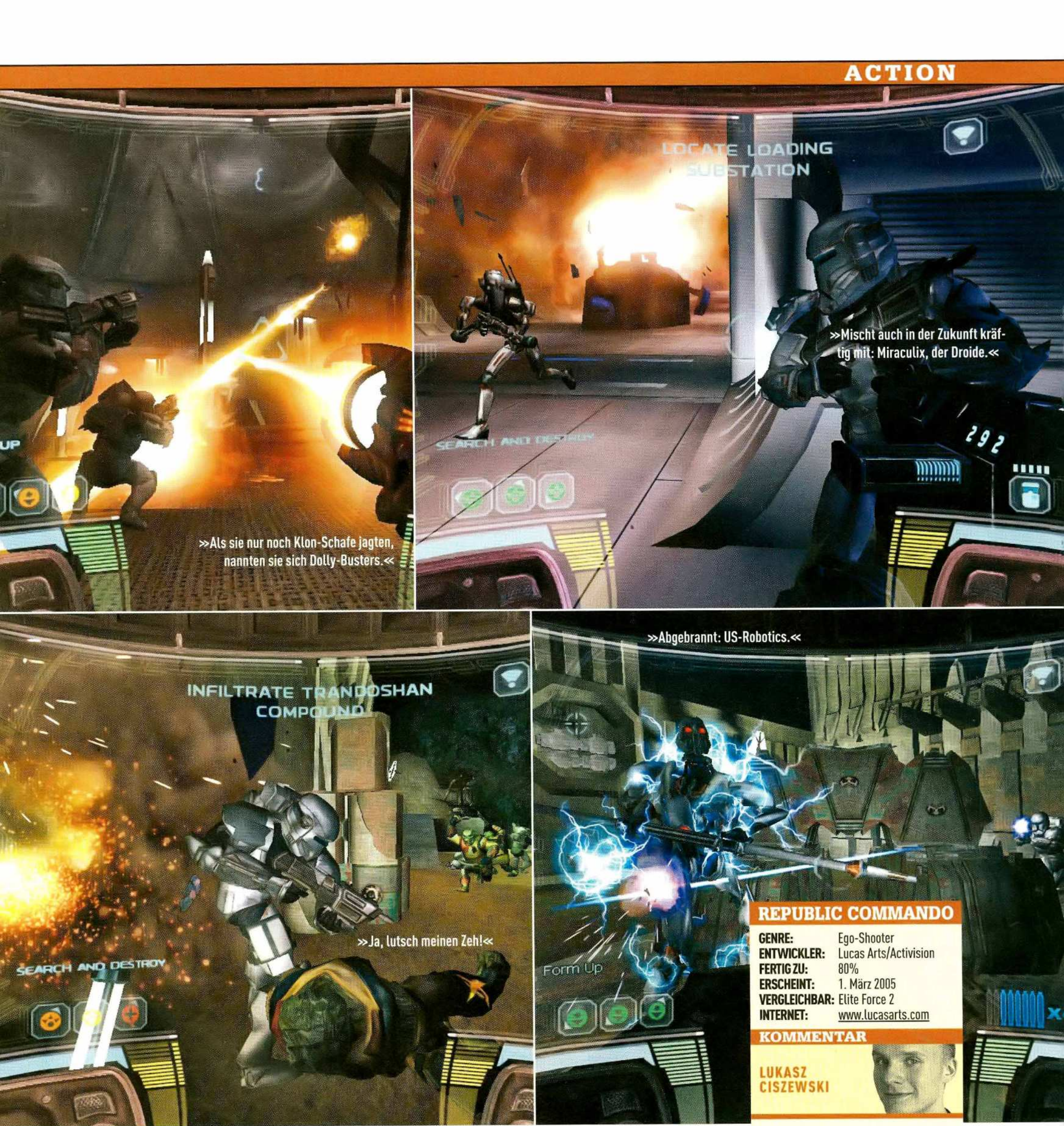
# Behaart, aber gerecht

**Bei STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO spielen Sie keinen Einzelgänger, sondern den Boss einer gnadenlosen Elite-Einheit. Eine haarige Angelegenheit!**

Flotte Dreier sind bei den Herren der Schöpfung äußerst beliebt. Während solche jedoch für die meisten Testosteronbeutel nur ein unerfüllter Wunsch bleiben, kommen *Star Wars*-Jünger sogar in den Genuss eines flotten Vierers. „Wie das? Ich will auch! Sofort!", hören wir unsere Leser hecheln. Ab kommendem Frühjahr befehligen Sie in *Star Wars: Republic Commando* als Anführer ein dreiköpfiges Elite-Team von Klonkriegern. Zeitlich ist das Szenario zwischen den Kinospektakeln *Episode 2* und der im Mai 2005 anlaufenden *Episode 3: Revenge of the Sith* angesiedelt, Einblicke in den wohl letzten Teil der Lucas-Saga inklusive. Keine Angst: Hinweise zur Auflösung der Hintergrundhandlung des Sternen-Epos, wie wir sie üblicherweise in einer Spielumsetzung zu erwarten haben, finden Sie in *Republic Commando* angeblich nicht. Puh!

### EIN FREUND, EIN GUTER FREUND

Nach dem ersten genaueren Blick wird klar: *Republic Commando* ist ein sehr taktischer und militärischer Shooter mit spielerischer Tiefe. Das klingt nach der Massenballerei *Battlefront* und dem Rollenspiel *Knights of the Old Republic* zwar recht ungewöhnlich, trotzdem erwartet uns ein astreiner Action-Titel. Anhand der ersten spielbaren Version, die einen Level beinhaltete, konnten wir uns selbst davon überzeugen. In düsteren Gängen liefern sich Spezialkräfte der Klone und die Droidenarmee heftige Kämpfe. Nach einer kurzen Fahrstuhlfahrt finden Sie sich inmitten dieser Schusswechsel wieder – anfangs noch allein. Sie schleichen sich an Gegnermassen vorbei und schauen zu, wie Ihre drei verschollenen Kollegen gerade die Blechhaufen zu Schrott verarbeiten. Kaum ist der letzte Droide erledigt, kommt Nachschub. Die nervigen Droidikas mit ihren fiesen Schutzschilden rollen an. Einer Ihrer Partner schmeißt sich auf eines der Viecher, haut ihm eine Granate rein und flüchtet in Sicherheit. Vom rollenden Geschütz bleiben nur Trüm-




»Als sie nur noch Klon-Schafe jagten, nannten sie sich Dolly-Busters.«

»Mischt auch in der Zukunft kräftig mit: Miraculix, der Droide.«

»Ja, lutsch meinen Zeh!«

»Abgebrannt: US-Robotics.«

## REPUBLIC COMMANDO

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Ego-Shooter |
| **ENTWICKLER:** | Lucas Arts/Activision |
| **FERTIG ZU:** | 80% |
| **ERSCHEINT:** | 1. März 2005 |
| **VERGLEICHBAR:** | Elite Force 2 |
| **INTERNET:** | www.lucasarts.com |

**KOMMENTAR**

**LUKASZ CISZEWSKI**

**Für *Star Wars*-Fans brechen rosige Zeiten an. Die zocken ihre Lieblingsfilme in *Battlefront* nach, schauen die klassischen Episoden 4 bis 6 auf DVD und warten voller Vorfreude auf *Revenge of the Sith*. Bald gibt's also einen Grund mehr, *Star Wars*-Anhänger zu werden. *Republic Commando* besitzt alles, was ein guter Shooter braucht: Eine wunderschöne, wenn auch düstere Grafik, eine simple, aber nicht zu einfache Steuerung, akzeptable Gegner-KI und fette Bossgegner. Besonders gefallen hat mir die Helm-Sicht, die ein intensives „Mittendrin"-Gefühl erzeugt. Haben wollen!**

mer übrig. Nun sind Sie und Ihre drei Kollegen ein Team.

### SAUBERE SACHE!

Sie haben stets das Sagen, wer wohin und warum seinen Hintern bewegt. Mit simplen Klicks auf blinkende Objekte scheuchen Sie Ihre Recken von Deckung zu Deckung. In welcher Verfassung die Mitstreiter sind, entnehmen Sie den Gesundheitsanzeigen im Blickfeld. Sie tragen nämlich einen praktischen Kampfhelm. Und der ist nicht nur Beiwerk: Sobald es mal etwas brenzliger zugeht, kann es schon vorkommen, dass Sie Lebenssaft oder einen Kratzer aufs Visier kriegen. Dann kommt der elektronische Scheibenwischer zum Einsatz: Von rechts nach links beseitigt dieser Schmutz und Beschädigungen. So etwas wünschen wir uns auch für unsere Redaktions-Ferraris.

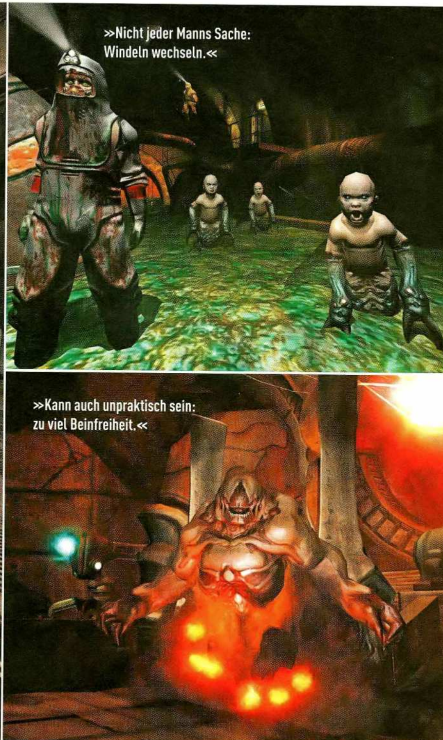
### GIB MEHR, SPIELER!

15 Missionen in acht Szenarien warten darauf, das Sie mal kräftig zulangen. Dazu greifen Sie auf mindestens zwölf *Star Wars*-Waffen zurück. Darunter Lasergewehre, Granatwerfer und sogar außerirdische Kaliber. Für Freunde gepflegter Gruppenspiele spendierte Lucas Arts dem Titel einen Mehrspieler-Modus mit den Variationen Deathmatch, Team-Deathmatch und CTF. Bis zu 16 Zocker haben auf den vom Einzelspieler-Modus inspirierten Karten Platz. Ein Konkurrent für *Battlefront* und Konsorten winkt zwar nicht, für zünftige Partien wird es aber allemal reichen.

LUKASZ CISZEWSKI




»Stimmt tatsächlich, Mami! Vom Fernseher essen bekommt man einen eckigen Mund.«



»Nicht jeder Manns Sache: Windeln wechseln.«

»Kann auch unpraktisch sein: zu viel Beinfreiheit.«

# Beisser-Riese

**Damit es der DOOM 3-Fangemeinde nicht langweilig wird, spendiert id Software mit RESURRECTION OF EVIL ein hoffentlich würdiges Add-on.**

Das Grauen kehrt zurück! Nein, Gott sei Dank erscheint kein neues Modern-Talking-Album. Dafür aber die viel versprechende Erweiterung zu ids Vorzeige-Shooter *Doom 3*. Sie schimpft sich *Resurrection of Evil*, auf gut Deutsch „Wiederauferstehung des Bösen". Zeitlich spielt das Add-on zwei Jahre nach den Ereignissen des Hauptspiels. Als gewöhnlicher Ingenieur durchforsten Sie Site 1, eine verlassene Basis. Dort befinden sich Spuren einer antiken Marsianer-Kultur. Zusammen mit der Wissenschaftlerin Elizabeth McNeil stoßen Sie auf ein unglaublich bitterböses Relikt: die ultimative Waffe. Die ist noch viel gefährlicher als der Anblick von Edmund Stoiber in einem Ledertanga.

## GREIF ZU!

Um dieses mächtige Überbleibsel zu ergattern, hetzt Dr. Betruger drei dicke Dämonen auf unseren armen Handwerker. Der ist aber bestens ausgerüstet: Die von vielen Fans geforderte zweiläufige Schrotflinte sorgt für doppelten Spaß, während uns die „Grabber-Gun" dezent an *Half-Life 2* erinnert. Wir wissen aber nicht genau warum. Vielleicht, weil Sie mit der schicken Wumme herumliegende Objekte heranziehen und auf Ihre Gegner schmeißen können? Kann schon sein. Nichtsdestotrotz macht es massig Freude, einem Imp seinen eigenen Feuerball zurück in die Monster-Visage zu schmettern. Dass die Grapscher-Kanone sehr nette Grafikeffekte erzeugt, ist bei der immer noch lupenreinen *Doom 3*-Engine wahrlich kein Wunder.

## ZEIT-RAFFER

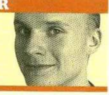
Weitere spielerische Neuerungen sind mit dem dämonischen Relikt verbunden. Metzeln Sie eines der drei Mars-Viecher, erlangen Sie coole Spezial-Fähigkeiten. Beispiel gefällig? Auf Knopfdruck verlangsamen Sie in Max-Schmärz-Manier die Bewegungen Ihrer Gegner und huschen gleichzeitig um einiges schneller durch die Gänge. Manchmal ist der Einsatz dieser Fertigkeit Pflicht. So blockiert Ihnen ein Wall aus Feuerbällen den Weg. In Zeitlupe schlüpfen Sie jedoch problemlos durch das gefährliche Hindernis. Was die Schauplätze angeht, hat sich id neue Szenarios ausgedacht. Sie dackeln unter anderem inmitten einer Giftmüllanlage herum und treffen auf Zombies in Schutzanzügen. Und weil es im Hauptprogramm so unpraktisch war, zwischen Knarre und Taschenlampe hin und her zu wechseln, haben Sie nun dank angeschraubter Lichtspender stets den absoluten Durchblick. Brav! Die Erweiterung soll angeblich halb so lang sein wie das Hauptspiel. Das behaupten zumindest die id-Köpfe Todd Hollenshead und Tim Willits. LUKASZ CISZEWSKI

## DOOM 3: R.O.E.

| | |
|---|---|
| GENRE: | Ego-Shooter |
| ENTWICKLER: | id Software/Activision |
| FERTIG ZU: | 60% |
| ERSCHEINT: | irgendwann 2005 |
| VERGLEICHBAR: | Doom 3 |
| INTERNET: | www.doom3.com |

### KOMMENTAR

LUKASZ CISZEWSKI



Was uns die Herren Hollenshead und Willits aus dem Erweiterungspack *Resurrection of Evil* in London zeigten, macht Bock auf mehr. Klar, die Ideen sind ähnlich innovativ wie Liedtexte von Jeanette Biedermann. Trotzdem fließen Grabber-Gun und Spezial-Tricks gut ins *Doom 3*-Spielprinzip ein, den stumpfen Schusswechseln haucht man frischen Wind ein. Nostalgikern geht bei der wiederbelebten doppelläufigen Schrotflinte einer ab. Gleichzeitig gefällt es nicht nur uns nicht, dass es noch kein konkretes Erscheinungsdatum für das Add-on gibt: „When id's done!", lautet die Ansage an die Fans. Das kennen wir doch ...

**ACH SO GEHT DAS!**

Wie Sie darankommen. Ganz einfach! Wenn Sie PC ACTION bei Ihrem Einzelhändler so platziert vorfinden wie auf unserer Abbildung und uns vom Händlerregal zum Beweis ein Foto hiervon zusenden, nehmen Sie automatisch an der Verlosung teil. Schicken Sie uns Ihr Foto per E-Mail, MMS oder Post. Unter allen Teilnehmern verlosen wir fünf Megapixel-Handys S700i von Sony Ericsson im Wert von je 749 Euro* und fünf 30-Zoll-LCD-TV 3010 von Targa im Wert von je 1.699 Euro. Prima, was?

*ohne Vertrag




**ÄH ... GENAUERES?**

**1. Teilnahme per MMS**:** Schicken Sie uns kommentarlos eine MMS mit dem Foto des Zeitschriftenregals an die Adresse mms@pcamms.de.

**2. Teilnahme per E-Mail:** Senden Sie eine E-Mail mit angehängtem Foto an: gewinnspiel@pcaction.de.

**3. Teilnahme per Post:** Senden Sie einen Brief mit dem beigelegten Foto an die:
Computec Media AG,
Redaktion PCA, Stichwort: KIOSK,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth.

**Für die MMS fallen die im jeweiligen Tarif geltenden Verbindungspreise an.

# RÜCK DAS MAL RAUS

**DIE HAMMER-PREISE**

Sie wollten schon immer auf einem der coolsten Handys der Welt telefonieren oder Fernsehen schauen mit einem dieser stylischen LCD-TVs? Dann greifen Sie die schicken Geräte dazu doch einfach ab!




## 5x Targa LCD-TV 3010

**Bilddiagonale:** 75 cm, 16:9
**Auflösung:** max. 1.280 x 768
**Reaktionszeit:** 25 ms
**Helligkeit:** 500 cd/m²
**Kontrast:** 500:1
**Gewicht:** 16 kg
**Stromverbrauch:** ~ 120 Watt
**Audio:** 2x 6 Watt, abnehmbare Zwei-Wege-Lautsprecher

**Wert je 1.699 Euro**

## 5x Sony Ericsson S700i

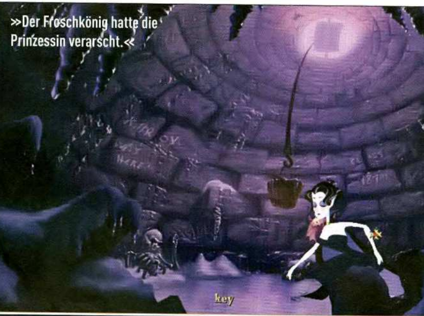
**Bildschirm:** 240x320 Pixel, 262K Farb-LCD
**Ton:** Polyphon 40-stimmig
**Speicher:** 32 MByte intern, erweiterbar durch Memory-Stick
**Kamera:** 1,3 Megapixel
**Maße:** 107.5 x 49 x 24.5 mm
**Gewicht:** 137 g
**Connectivity:** Bluetooth, Infrarot, GPRS, Tri-Band.

**Wert je 749 Euro** (ohne Vertrag)

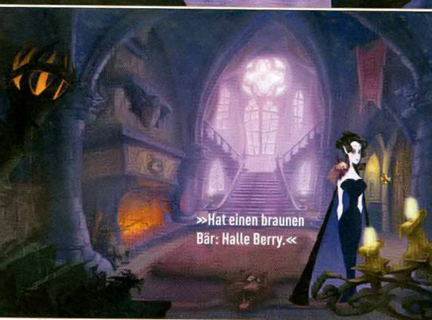
Einsendeschluss ist der **20. Januar 2005** (Datum des Poststempels, MMS-Eingangs). Teilnahmeberechtigt sind alle Leser von PC ACTION mit Ausnahme von Mitarbeitern des Zeitschriftenhandels, von Sony Ericsson, Targa und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden telefonisch oder schriftlich benachrichtigt. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.



»Wieder modern: Nacht-Topf.«




»Der Froschkönig hatte die Prinzessin verarscht.«



»Hat einen braunen Bär: Halle Berry.«

# Sei guten Blutes!

**Adventure-Fans schlafen vor Aufregung kaum noch. In A VAMPYRE STORY lassen Ex-Lucas-Arts-Schergen einen Blutsauger auf Sie los.**

Obwohl die Verkaufszahlen von Adventures so weit von Shootern entfernt sind wie George W. vom Friedensnobelpreis, hat das Genre treue Fans. Fans, die dem Frühjahr 2006 entgegenfiebern. Dann will Newcomer Autumn Moon Entertainment mit *A Vampyre Story* ein klassisches Point&Klick-Adventure im Stil von *Monkey Island 3* präsentieren. Das dürfte den amerikanischen Entwicklern nicht schwer fallen. Denn neben Bill Tiller, der schon bei *MI 3* für die Grafik sorgte, haben sich auch viele andere Mitarbeiter bei der Adventure-Schmiede Lucas Arts ihre Sporen verdient. Die Jungs wissen also, wie man Zocker an den Rechner fesselt.

### DIE GEZÄHMTE WIDERSPENSTIGE

Im Europa um 1880 verliebt sich der verrückte Vampir Baron Shrowdy von Kiefer in die junge Französin Mona. Weil seine Aufreiß-Tricks älter sind als Joopi Heesters, greift er zu anderen Mitteln. Er entführt die Braut kurzerhand nach Draxsylvanien und verwandelt sie in einen Blutsauger. Nur blöd, dass Mona eigentlich in Paris ein großer Opernstar werden und sich mit diesem Leben nicht anfreunden will. Damit die Tussi doch noch auf einer Bühne am Eiffelturm herumjaulen kann, greifen Sie ein. In sieben Kapiteln machen Sie reichlich von Ihren neuen Fähigkeiten Gebrauch, um aus dem Schloss des Barons zu entkommen. Sie verwandeln sich in eine Fledermaus oder wabernden Nebel, beeinflussen das Wetter, hypnotisieren Sterbliche und saugen ihnen den Lebenssaft aus. Genau wie der gemeine Finanzbeamte, lateinisch als Hanselus Eichelus bezeichnet. Letzterer bekommt im Gegensatz zu Ihnen aber keine Hilfe von Fledermaus Froderick. Per Mausklick missbrauchen Sie Ihren Flatterfreund als rechte Hand. Und nein, nicht so wie Sie jetzt wieder denken.

### NUR BESTE ZUTATEN

In den handgezeichneten 2D-Hintergründen stiefeln 3D-Charaktere umher, die die Entwickler voraussichtlich mit so genanntem Cell-Shading á la *XIII* versehen. Gewünschter Effekt: Genau wie besoffene Obdachlose an die Parkbank schmiegen sich die Digitalmännchen eng an die Hintergründe und wirken nicht länger wie Fremdkörper. Die Benutzeroberfläche treibt Fans von Guybrush & Co. Tränen der Rührung in die Augen, denn der Entwickler hat das altbewährte SCUMM-System wieder ausgegraben. Lobenswert: Eine Hilfsmethode mit Journal-Funktion für die Rätsel soll dem Spieler auch nach längeren Pausen den sofortigen Wiedereinstieg ermöglichen. Und das ist gut so. Denn nach dem einwöchigen Jahresurlaub, der etwa uns Redakteuren zusteht, kann es schon mal vorkommen, dass wir uns nicht mehr genau erinnern, an welchem Puzzle wir gerade herumgeknabbert haben.

### GERECHTSCHREIBUNG

Übrigens: Wir sind ausnahmsweise mal nicht zu blöd zum Schreiben! Das „y" statt „i" im Titel des Spiels ist aus der serbischen Schreibweise des Wortes Vampir und vom Namen einer Western-Vampir-Parodie abgeleitet. Es soll eine Hommage der Entwickler an die gesamte Vampir-Mythologie der westlichen Welt sein und „cool wirken wie Mötley Crüe und Stryper", erklärte Pressesprecher Mike Kirchoff in einem Interview. Ah, ja! MARC BREHME

## A VAMPYRE STORY

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Adventure |
| **ENTWICKLER:** | Autumn Moon Ent./Bad Brain Ent. |
| **FERTIG ZU:** | 5% |
| **ERSCHEINT:** | 2. Quartal 2006 |
| **VERGLEICHBAR:** | Monkey Island 3 |
| **INTERNET:** | www.amegames.com |

### KOMMENTAR

MARC BREHME



**Schon das Wenige was ich bisher von *A Vampyre Story* gesehen habe, macht Appetit auf mehr. Allerdings ruft es auch unschöne Erinnerungen an längst verschollene Titel wie *Sam & Max 2* hervor, die ebenfalls mal fett angekündigt waren und letztlich auf der Strecke blieben. Bleibt zu hoffen, dass Autumn Moon Entertainment es wirklich schafft, das düstere Szenario ansprechend mit knackigem Rätseldesign und süffisantem Wortwitz zu verbinden. Und so aus dem Schatten des großen Vorbilds Lucas Arts heraustritt. Dann geht für Genre-Fans endlich ein neuer Stern am kargen Adventure-Himmel auf.**



- Mehr als 10.000 Jahre Weltgeschichte in 15 Epochen
- 3 Kampagnen à 8 Missionen
- 14 Völker
- Wetter und Jahreszeiten
- Einfaches Ressourcen-Management

»Gefährlich: Nah-Palm-Angriff.«

# Der Fluss der Zeit

**In EMPIRE EARTH 2 kämpfen Sie sich mit 14 Völkern durch die Menschheitsgeschichte. Ihr Streben nach Macht führt Sie über die Entdeckung des Feuers bis in die hochtechnisierte Gegenwart und noch viel weiter.**

Die Welt wartet auf einen neuen Herrscher. Einen, der nicht so kläglich versagt wie Daniel Küblböck als Sänger, sondern die Bewohner von 14 Zivilisationen erfolgreich durch mehr als 10.000 Jahre Weltgeschichte manövriert. In *Empire Earth 2* von Mad Doc Software bekommen Sie die Chance, Ihre Führungsqualitäten unter Beweis zu stellen. Wir haben für Sie in einer weit fortgeschrittenen Alpha-Version bereits erste Echtzeit-Schlachten geschlagen. Zunächst fiel uns die neue Bild-in-Bild-Funktion auf. Nein, wir reden hier nicht vom neuen Aldi-Fernseher, um den Sie sich letzte Woche geprügelt haben, sondern immer noch vom Nachfolger des 2001 sehr erfolgreichen Echtzeit-Strategiespieles *Empire Earth*. Am unteren Bildschirmrand zeigen sechs frei belegbare Kameras abwechselnd, was an verschiedenen Stellen der Karte passiert. So bauen Sie gemütlich Ihr Hauptquartier auf und entdecken trotzdem, dass Feinde ihre Speere in die Palisade Ihrer Außenposten bohren oder gegnerische Bomber die Schiffswerft am anderen Kartenende zu nutzlosem Treibholz verarbeiten.

»Bombenstimmung auf dem Hausboot.«

### VÖLKERSCHLACHTEN

In *Empire Earth 2* geht es wie in jedem typischen Echtzeit-Strategiespiel grundsätzlich darum, eine Basis aufzubauen, diese zu erweitern und Gegnern zu plätten. Mit der ersten der drei Einzelspieler-Kampagnen beginnen Sie in Korea, um 500.000 vor Christus im Zeitalter der Faustkeile und Lagerfeuer. Danach kämpfen Sie sich ab dem Mittelalter mit Deutschland durch die zweite Kampagne, um in der dritten schließlich mit US-amerikanischer Gegenwarts-Hightech zu protzen. Quintessenz: In den jeweils acht Missionen der drei Epochen erleben Sie unter anderem Bronzezeit, Mittelalter, Renaissance und das Atomzeitalter, bevor Sie Ihre Finger im Jahr 2300 sogar nach dem Mars ausstrecken. Für das Erreichen jedes der 15 Zeitalter sind bestimmte Ziele innerhalb eines Levels zu erfüllen. Die anderen elf Völker (Griechen, Römer, Briten, Ägypter, Türken, Babylonier, Chinesen, Japaner, Inkas, Azteken, Mayas) stehen lediglich in den Mehrspieler-Modi zur Verfügung. Dort wählen Sie auch das Start-Zeitalter Ihres Volkes für die anstehende Partie.




»Schon früher beliebt: Rasensprenger.«

»Auch in ländlichen Gebieten gibt's immer mehr Bogenabhängige.«

»E4, Treffer, versenkt.«

»Irgendwo ist immer eine: blöde Kuh.«

## EMPIRE EARTH 2

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Strategie |
| **ENTWICKLER:** | Mad Doc Software/Vivendi Universal |
| **FERTIG ZU:** | 80% |
| **ERSCHEINT:** | April 2005 |
| **VERGLEICHBAR:** | Empire Earth |
| **INTERNET:** | www.empireearth2.com |

**ERWERBE GEBIET!**

Jede Epoche bietet an den Entwicklungsstand angepasste Gebäude, Einheiten und Waffen. Flitzen Sie anfangs noch zu Fuß und mit dem Speer in der Hand durch die Pampa, satteln Sie später Pferde, erfinden Schwarzpulver-Flinten oder rumpeln mit Panzer und Mech über die Karte. Es stehen 40 Truppentypen zu Wasser, zu Lande und in der Luft zur Verfügung, über die Epochen verteilt ergibt das insgesamt 350 Einheiten. Richtig fett, oder was? Da ist allerdings taktisches Geschick gefragt, um gegen ziemlich clevere Computergegner oder menschliche Kontrahenten zu bestehen. Das Spielfeld ist in Territorien mit verschiedenen Ressourcen aufgeteilt. Ähnlich wie es sich mit den Kirschen in Nachbars Garten verhält, darf die aber nur abbauen, wer das Gebiet kontrolliert. Alternative: Sie schließen einen kostenpflichtigen Vertrag mit dem Grundbesitzer ab ... In *Empire Earth 2* können Sie selbstverständlich auch Kriege erklären oder Frieden schließen, Allianzen mit anderen Spielern eingehen, Bodenschätze und Einheiten verschenken oder ganze Territorien abtreten.

**VERLIER NICHT DEN ÜBERBLICK!**

Statt Land zu verhökern, bauten wir lieber Außenposten. Die sagen nämlich die neuen Wettereffekte wie Sonne, Schnee, Regen, Nebel und Blitze vorher. Widrige Winde und elektrostatische Entladungen machen vor allem Lufteinheiten zu schaffen. Da schmieren Metallvögel schon mal ab wie der alte Ikarus. Wüste, Dschungel, Berge, Wälder, Ozeane und Flüsse erfreuen dank ihrer Detailtreue das Auge fast so wie Aktfotos von Heidi Klum, haben aber noch dazu strategische Bedeutung. Einheiten auf höheren Ebenen verfügen über eine größere Sicht- und Reichweite. Ebenso einfach wie Sie den Abbau der Ressourcen jetzt auf einer Übersichtskarte managen, fällt auch die Schlachtplanung aus. Auf einem Planungsbildschirm geben Sie im Pausen-Modus Ihren Truppen und Verbündeten Befehle, die prompt ausgeführt werden. Im Mehrspieler-Betrieb sind neun Modi geplant. Neben Deathmatch, King of the Hill und anderen bekannten Varianten halten Sie etwa bestimmte Gebiete besetzt, um die Partie zu gewinnen. *Dawn of War* lässt grüßen! Alle Partien zeichnen Sie wahlweise auf, ein Bonussystem belohnt Sie durch Kronen für besondere wirtschaftliche, militärische und kulturelle Leistungen. Alle Achtung! Da kommt wohl was Großes. MARC BREHME

## KOMMENTAR

**MARC BREHME**

Nach dem Erstkontakt mit *Empire Earth 2* putzte ich mir erst einmal die Brille. Die Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger sind zwar eher klein, dafür aber sehr fein ausgefallen. Mad Doc Software hat nicht wie der Elefant im Porzellanladen gewütet. Warum auch das Rad neu erfinden, wenn man es nur etwas runder machen muss? Gut gefallen hat mir das Feature mit der Bild-in-Bild-„Überwachungskamera", das allerdings auch Ihren Rechner fett fordert. Für den, der es sich hardwaretechnisch leisten kann, bleiben die Schlachten damit extrem übersichtlich. An der Grafik und dem Balancing feilen die Entwickler logischerweise noch. Aber ich bin mir sicher: Das wird werden, schließlich ist bis zum geplanten Veröffentlichungstermin im April 2005 noch etwas Zeit.

# WIE FÜHRST DU DIE SCHLACHT UM MITTELERDE?






Führe das Kommando über vier verschiedene Armeen - alle sind einzigartig in ihrem Spielstil, ihrem Rohstoff-Management und ihren Techniken zum Aufbau einer Basis.



Führe deine Armee in epischen Schlachten wie der unvergesslichen Belagerung von Minas Tirith zum Sieg.



Führe deine Truppen durch emotionsgeladene Schlachten und entscheide dich zwischen Gut und Böse.


Mittelerde™ erwartet deine Befehle. Um in den epischen Schlachten der Filmtrilogie den Sieg zu erringen, musst du eigene Echtzeitstrategien entwickeln. Ob du den Einen Ring suchst oder ihn zu zerstören versuchst - das Schicksal Mittelerdes™ liegt in deiner Hand.
Beginne die Schlacht unter www.eagames.de
NEW LINE CINEMA
EA GAMES
Challenge Everything™

# TEST



»Was keiner ahnt: Noch versteckt sich die Spinne hinter der Bande.«

## Mit Ecken, ohne Kanten

**Wenn Fußball Ihre Religion ist, ist PRO EVOLUTION SOCCER 4 Ihr Gott. Mit Version V1.10 gilt das noch mehr als zuvor.**

**Sport** | Je nach Blickwinkel haben Spiele am PC einen Vor- oder Nachteil: Sie lassen sich auch nach dem Kauf noch verbessern. So nähert sich Konami durch den jüngsten Patch immer weiter der Fußball-Perfektion. Die Reparaturarbeiten betreffen in erster Linie den Online-Modus. Unfreiwillige Zeitlupeneffekte auf der Client-Seite und während Freistößen sollten somit der Vergangenheit angehören. Auch schießt der Computer-Gegner die Elfmeter nicht mehr immer in die Mitte des Tores. Außerdem funktioniert die Kamera nun besser. JOACHIM HESSE

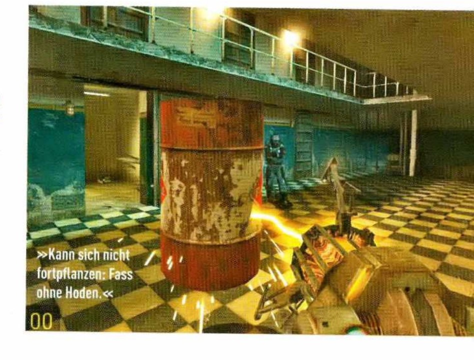
**Info: www.pes4.net**

## Dein Platz an der Tonne

**Vergessen Sie Counter-Strike Source! Jetzt dürfen Sie in HALF-LIFE 2 endlich wieder Ihre virtuellen Gegner im Deathmatch abstrafen.**

**Ego-Shooter** | Kaum erschien *Half-Life 2*, begann das Gemecker. „Warum kein Mehrspieler-Modus, der mehr mit dem *Half-Life*-Thema zu tun hat?" Antwort: Weil er noch nicht fertig war. Nun liefert Valve zwei Karten für *Half-Life 2: Deathmatch* nach. Overwatch und Lockdown sind modifizierte Orte aus dem Solo-Abenteuer. Erhältlich ist der 60-MB-Download nur direkt über Steam. Weil Valve gleichzeitig auch einen Editor veröffentlichte, brummelt die Szene. Es existieren bereits zahlreiche von Fans erstellte Levels. Fehlt nur noch ein Kooperativ-Modus. JOACHIM HESSE

**Info: www.half-life2.com**



»Kann sich nicht fortpflanzen: Fass ohne Hoden.«



# BESSERWISSER

**JOACHIM HESSE ÜBER MEINUNGSBILDUNG**

## Verbieten sollte man das!



»Kann auch ins Auge gehen: Frisur.«

„Die ballern stundenlang rum und alles, was sie am Vormittag gelernt haben, wird überlagert durch diese Computerspiele, wenn sie sich am Nachmittag die volle Dröhnung geben. Wir wissen ja auch, wie gefährlich die Ballerspiele sein können. Im Extremfall Erfurt, sage ich nur. Und deswegen denke ich, die müsste man wirklich verbieten. Wir reagieren superempfindlich, wenn wir Gift in Lebensmitteln finden, aber das lassen wir zu." *Heute*-Moderatorin Petra Gerster bewies in Johannes B. Kerners Talkshow, dass man nicht zwangsläufig allwissend sein muss, wenn man Nachrichten vorträgt. Dabei belegte ein Polizeibericht rund ein Jahr nach Erfurt, dass Täter Robert S. das ihm damals zur Last gelegte *Counter-Strike* gar nicht gespielt hat. Egal, wir Zocker kennen so was ja. Frau Gerster ist beileibe nicht die Erste, die Verbote fordert. Einige Politiker wollen inzwischen gar nicht nur 3D-Shooter selbst, sondern bereits Artikel darüber in Zeitschriften verbieten. Pressefreiheit? Na und? Komplexe Zusammenhänge sichtbar zu machen, ist eine begrüßenswerte wie schwierige Aufgabe der Medienwirkungsforschung, die bislang zwar zu Thesen, aber noch nicht zu Ergebnissen führte. Parolen reichen nicht. Wie also kommt eine Moderatorin des für sein Verständnis für Jugendliche bekannten Fernsehsenders ZDF auf solche Folgerungen? Indem sie fleißig Fernsehformate ihres Haussenders konsumiert? Dort stellt man immer wieder gern Zusammenhänge zwischen Erfurt und Ballerspielen her. Und was ist mit dem Professor, der behauptete, dass Medienkonsum blöd mache und als „Beweis" anführte, dass TV-Vielseher schlechtere Noten hätten? Aha, Fernsehen macht also auch dumm. *Der Spiegel* bemerkte dazu in einem Online-Artikel, dass es wohl genauso möglich sei, dass Dumme eben einfach mehr Fernsehen. Dem im Artikel getroffenen Fazit schließe ich mich an: „Die Auswirkungen von Computerspielen müssen weiter untersucht werden, allerdings mit etwas weniger holzschnittartigen Thesen."

# REDAKTIONSSPIEGEL

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



| | Christian Bigge | Joachim Hesse | Ralph Wollner | Andreas Bertits | Ahmet Iscitürk | Marc Brehme | Lukasz Ciszewski |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | SPORT-, ONLINE-, ACTIONSPIELE | ACTION- & RENNSPIELE, ADVENTURES | ACTION-, SPORT- & RENNSPIELE | STRATEGIE- & ROLLENSPIELE | ACTION, STRATEGIE- UND RENNSPIELE | ADVENTURE & STRATEGIE & WISIMS | MEHRSPIELERSHOOTER & ACTIONSPIELE |
| **WORLD OF WARCRAFT** | | | | | | | |
| | ■■■■■ | ■■■ | ■ | ■■■■■ | ■ | ■■■ | ■■■■■ |
| | WoW! Hat mal jemand Zeit übrig? | Ich brauche kein Online-Leben. | Das ist mir viel zu hektisch. | Jetzt beginnt mein zweites virtuelles Leben. | Sorry, aber da muss ich kotzen. | Pro: sieht cool aus. Kontra: leider ein Online-Rolli. | Genau mein Ding: mächtig und motivierend. |
| **SID MEIER'S PIRATES** | | | | | | | |
| | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■ | ■ | ■■■■ | ■■■ |
| | Kenn' ich, kauf' ich. | Besitzt den gleichen Zauber wie vor 17 Jahren. | Jaaa! Ich bin der Playboy der Karibik! | Endlich geht es wieder ab in die Karibik! | Genauso öde wie damals. | Her mit dem Haken, ich will wieder entern gehen! | Nur was für Freaks. Viel Spaß, Jo! |
| **VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES** | | | | | | | |
| | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ | ■■■■■ |
| | Für mich das beste RPG des Jahres. | Noch genialere Story als der Vorgänger. | Ich stehe auf Frauen mit Augenringen. | Das saugt fast genau so gut wie meine Frau. | Das beste Rollenspiel, das ich kenne. | Interview mit einem Vampir zum Mitspielen. Cool! | Da beiße sogar ich kräftig zu! |
| **PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL** | | | | | | | |
| | ■■■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■ | ■■■■ | ■■■ | ■■■■ |
| | Immer feste druff! | Wenigstens ein Ego-Shooter diesen Monat. | Macht genau drei Minuten kurz Spaß. | Zum Teufel damit! | Perfekt, um den Weihnachtsfrust abzulassen. | Viel Killer und Pain ergeben kein besinnliches Fest! | Schmerzmittel kommen immer gut ... |
| **ARMIES OF EXIGO** | | | | | | | |
| | ■■■ | ■■ | ■ | ■■■■ | ■ | ■■■ | ■ |
| | Solide, mehr nicht. | Gut, aber mir doch egal. | Rollenspiele mag ich nur im Bett! | Das rockt: *Starcraft* im Fantasy-Gewand. | No more Fantasy-Strategiespiele, bitte! | Auf meiner Festplatte regiert zur Zeit nur Mittelerde! | So uninteressant wie Ahmets Leben. |

Legende: ■■■■■ = Genial, ■■■■ = Gut, ■■■ = Okay, ■■ = Langweilig, ■ = ☠💣☹

# TESTPHILOSOPHIE
## SO BLICKST DU DURCH!




**PC ACTION GOLD**
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.




**PC ACTION PREISTIPP**
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem äußerst fairen Kurs.




**PC ACTION BETA-TEST**
Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt kommen langsam in Schwung, weil anfangs Mitspieler fehlen oder die Server nicht laufen. Wir liefern Ihnen dennoch alle verfügbaren Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

| | |
|---|---|
| 91 - 100% | HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken. |
| 81 - 90% | SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten. |
| 71 - 80% | GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch. |
| 61 - 70% | BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ... |
| 51 - 60% | AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam. |
| 41 - 50% | MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze. |
| ≤ 40% | UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker Essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse. |

## REFERENZEN

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

| | | |
|---|---|---|
| **ACTIONSPIEL** | | |
| GTA Vice City | Rockstar Games | 06/2003 |
| Mafia | Illusion Softworks | 09/2002 |
| Max Payne 2 | Remedy | 12/2003 |
| **ACTION-ADVENTURE** | | |
| Baphomets Fluch 3 | Revolution Softw. | 02/2004 |
| Splinter Cell: Pandora Tomorrow | Ubisoft | 05/2004 |
| Thief 3: Deadly Shadows | Ion Storm | 07/2004 |
| **ACTION-ROLLENSPIEL** | | |
| Deus Ex | Ion Storm | 08/2000 |
| Diablo 2 | Blizzard | 07/2000 |
| Sacred | Ascaron | 04/2004 |
| **ADVENTURE** | | |
| Clever & Smart | Alcachofa Soft | 12/2004 |
| Runaway | Pendulo Studios | 12/2002 |
| The Westerner | Revistronic | 05/2004 |
| **AUFBAU-STRATEGIE** | | |
| Anno 1503 | Sunflowers | 12/2002 |
| Das achte Weltwunder | Funatics | 05/2003 |
| Siedler 5: Das Erbe der Könige | Blue Byte | 01/2005 |
| **ECHTZEIT-STRATEGIE** | | |
| Codename: Panzers | Stormregion | 07/2004 |
| DHdR: Schlacht um Mittelerde | EA Games | 01/2005 |
| Warcraft 3: The Frozen Throne | Blizzard | 07/2003 |
| **EGO-SHOOTER** | | |
| Doom 3 | id Software | 10/2004 |
| Far Cry | Crytek | 05/2004 |
| Half-Life 2 | Valve | 12/2004 |
| **FLUGSIMULATION** | | |
| Flight Simulator 2004 | Microsoft | 10/2003 |
| IL-2 Forgotten Battles | Ubisoft | 04/2003 |
| Pacific Fighters | Maddox Games | 01/2005 |
| **MEHRSPIELER-SHOOTER** | | |
| Battlefield Vietnam | Digital Illusions | 05/2004 |
| Counter-Strike Source | Valve | 12/2004 |
| Unreal Tournament 2004 | Epic | 05/2004 |
| **ONLINE-ROLLENSPIEL** | | |
| Everquest 2 | Sony Online | 02/2005 |
| Final Fantasy 11 | Square Softw. | 01/2004 |
| World of Warcraft | Blizzard | 02/2005 |
| **RENNSPIEL** | | |
| DTM Race Driver 2 | Codemasters | 06/2004 |
| GTR | 10tacel | 12/2004 |
| NfS Underground 2 | EA Games | 01/2005 |
| **ROLLENSPIEL** | | |
| Star Wars: KotOR | Lucas Arts | 01/2004 |
| The Fall | Silverstyle Ent. | 01/2005 |
| Vampire: Bloodlines | Troika Games | 02/2005 |
| **RUNDENBASIERENDE STRATEGIE** | | |
| Age of Wonders: Shadow Magic | Triumph Studios | 10/2003 |
| Rome: Total War | Activision | 11/2004 |
| Silent Storm: Sentinels | Jowood | 09/2004 |
| **SONSTIGE SIMULATIONEN** | | |
| X 2 - Die Bedrohung | Egosoft | 03/2004 |
| Die Sims 2 | Maxis | 10/2004 |
| Sid Meier's Pirates! | Firaxis | 02/2005 |
| **SPORTMANAGER** | | |
| Anstoß 2005 | Ascaron | 01/2005 |
| Fußball Manager 2005 | EA Sports | 11/2004 |
| Kicker Manager 2004 | Deep Silver | 08/2004 |
| **SPORTSPIEL** | | |
| NBA Live 2005 | EA Sports | 01/2005 |
| NHL 2005 | EA Sports | 11/2003 |
| Pro Evolution Soccer 4 | Konami | 01/2005 |
| **TAKTIK-SHOOTER** | | |
| Conflict: Desert Storm 2 | Pivotal Games/SCI | 12/2003 |
| Full Spectrum Warrior | THQ | 11/2004 |
| Rainbow Six 3: Raven Shield | Red Storm | 11/2003 |
| **WIRTSCHAFTSSIMULATION** | | |
| Die Gilde | Jowood | 04/2002 |
| Port Royale 2 | Ascaron | 06/2004 |
| Railroad Tycoon 3 | Pop Top Software | 01/2004 |



# Welt der

**Beginnen Sie ein neues Leben: In WORLD OF WARCRAFT erlebt Ihr zweites Ich grandiose Abenteuer auf einem**

»Wenn er Frauen sieht, werden Rutgers Hauer größer.«

250.000 Mal innerhalb der ersten 24 Stunden! Nein, das ist nicht die Zahl der leeren Versprechungen, die Politiker schnellstmöglich abgeben. Es handelt sich um die Bilanz des ersten Verkaufstags von *World of Warcraft*. Eine Viertelmillion Exemplare wanderten am 23. November 2004 über die US-Ladentheken. Grund genug für Entwickler Blizzard, ordentlich zu feiern, statt zu arbeiten. Vermutlich deswegen standen die Amis zunächst vor völlig überlasteten Servern und überfüllten Startgebieten. Mittlerweile sind diese Probleme behoben, und so stürzten sich auch die Schreibsklaven der PC ACTION blitzschnell und sabbernd auf das wahrlich gigantische Online-Rollenspiel.

**ANFÄNGER**

Wer beim Wort Online-Rollenspiel von vornherein abschaltet und Albträume aufgrund Unmengen von Menüs bekommt, kann bei *World of Warcraft* umdenken. Denn selbst *Moorhuhn*-Lösungsbuch-Käufer kommen mit Blizzards starker Nummer wunderbar klar. Warum? Ganz einfach: Bei den meisten Titeln dieser Art benötigt der Spieler für die Charaktererstellung viel länger als eine Frau zum Einparken. Nicht so bei *World of Warcraft*: Sie entscheiden sich für eine Fraktion (Horde oder Allianz) und eine der acht Rassen (Menschen, Tauren, Nachtelfen, Untote, Orks, Trolle, Zwerge oder Gnome), legen Charakterklasse (Krieger, Paladin, Dieb, Priester, Magier, Hexenmeister, Jäger, Schamane oder Druide), Geschlecht und Aussehen Ihrer Spielfigur fest und landen daraufhin in der magischen Welt Azeroth. Superschnell und megasimpel. So soll das sein! Manch ein Rollenspiel-Fanatiker mag

»Bart vollgeschnoddert: Barbar Rotza.«

»Nimmt alles, was kommt: Nymphomanin.«

- 8 Völker und 9 Klassen
- Mehr als 1.000 Zauber und Fertigkeiten
- 2 Parteien: Allianz & Horde
- Gigantische Spielwelt



# Wunder

gigantischen Online-Spielplatz. Und das sogar ohne dabei in der psychiatrischen Anstalt zu landen.

zwar die tabellarische Auflistung seiner Attribute und Fertigkeiten vermissen, doch wir befassen uns hier schließlich nicht mit Microsoft Excel. Loslegen und Spaß haben lautet die Devise.

**ES GIBT VIEL ZU TUN!**

Nach einer kurzen Einführungssequenz in Spielgrafik grabschen Sie sich die ersten Aufträge. Als Troll sammeln Sie Kakteen-Äpfel, als Minotaur schlachten Sie einige Federviecher ab und bringen das Fleisch zu einem der Dorfwächter, suchen nach verlorenen Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) oder geben den Lieferjungen für faule Händler. Da lacht das Spielerherz. Wenn Ihr Held dann das erste Mal in einer gleißend hellen Lichtsäule erstrahlt, wissen Sie sofort, der Kerl hat eine höhere Stufe erreicht. Die ersten Levelaufstiege verhelfen rasch zu Erfolgserlebnissen. Und so saugt Sie *World of Warcraft* fast unmerklich in sein riesiges Fantasy-Universum. Neugeborene Charaktere starten in kleinen, übersichtlichen Ortschaften und haben viel Zeit, sich in der neuen Umgebung zurechtzufinden. Selbstverständlich dürfen Sie auch jederzeit in die große, weite Welt hinauslatschen. Doch es empfiehlt sich, zuerst die Aufgaben des Heimatdorfes zu erledigen. Wieso? Das merken Sie spätestens, wenn Sie als kleiner Fuzzi gewaltigen Riesen gegenüberstehen, die Sie als Fußabtreter benutzen.

**REICH UND SCHÖN**

„Ich bin fertig mit der Welt!" Vergessen Sie diesen Spruch. So schnell verlassen Sie die World of Warcraft nicht mehr, wenn Sie erst einmal Blut geleckt haben. Kein Wunder, schließlich bieten die beiden gigantischen Kontinente mit mehr als 250 Handlungsgebieten viel Platz zum Austoben. Als wir uns erstmals aus unserem Heimatdorf in eine Steppe trauten, sanken unsere Kinnladen tiefer als unsere sensibelsten Körperteile. Eine wunderschöne Land-

»Corinna May hat sich liften lassen.«

»Entdeckt: Armin M.'s Vorratskammer.«

# Reise Reise

Buchen Sie mit „Action-Reisen" eine Last-Minute-Tour in die Welt von *Warcraft*! Entspannen Sie sich einen ganzen Monat lang für nur 12,99 Euro!




Starten Sie im Basarviertel von Stormwind, der Heimat der Paladine, Ihre Shopping-Tour! Unser Reisebüro garantiert Ihnen humane Preise.




Genießen Sie die Luft in den Wäldern von Teldrassil pünktlich zur Jagdsaison. Magische Nachtelfen und mystische Dunkelheit machen Ihren Ausflug unvergesslich.




Trolle und Orks heißen Sie in Grimma, äh Orgrimmar willkommen! Für Freunde des Ungewöhnlichen ist die wilde Wüstenhauptstadt genau das Richtige.



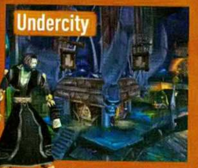

Die westliche Stadt Thunder Bluff überrascht mit freundlichen Bullen: Die Rindern ähnlichen Tauren erweisen sich als naturverbundene Druiden und starke Beschützer.







Kämpferische Zwerge und geniale Gnome erbauten die mächtigen Festungen von Ironforge. Schon von weitem sieht man die stolz gen Himmel ragenden Türme.




Angebot für düstere Seelen: Undercity, die Stadt der Untoten. Höllenlärm und heiße Stimmung sind garantiert, während die Nekromanten Geister beschwören.




## Abtransportiert

Um nicht sämtliche Wege zu Fuß zurücklegen zu müssen, nehmen Sie die zahlreichen Transportmöglichkeiten wie Hippogryphs, Greife, Wyvern oder riesige Vampirfledermäuse in Anspruch. Oder buchen Sie eine Reise per Zeppelin, Schiff oder U-Bahn.

»Selbstmörder hängen sich gerne an die große Glocke.«

»Scheiße, der Mai ist gekommen!«

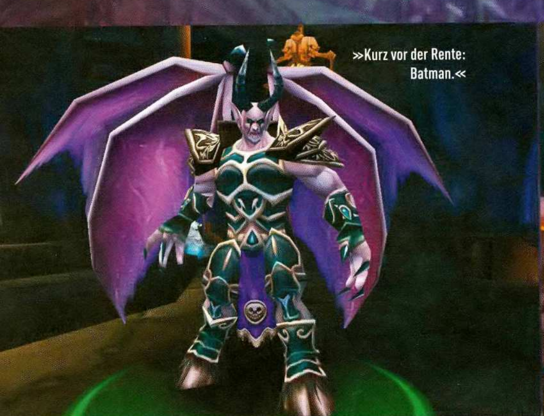
schaft erstreckte sich in alle Himmelsrichtungen, und das Antlitz einer größeren Stadt winkte unserem Abenteurer zu. Was Sie sehen, erfreut das Auge: Dunkle Wälder, in denen Sie hinter jedem Baum die Blair-Hexe vermuten, gefährliche Täler voller blutrünstiger Kreaturen, tiefe Seen, in denen sich das Licht spiegelt und trockene Wüsten, die Sie nach einiger Zeit unbewusst nach einer Flasche Wasser greifen lassen. Alles wirkt comicmäßig bunt, aber wie aus einem Guss. Dazu passend auch die orchestrale Musik, bei der Sie ins Träumen geraten. Von Streichkonzerten in lauschigen Wäldern bis zu bombastischen Trommelorgien in den Ländern der Orks gibt's voll auf die Ohren. Um all diese Pracht ausgiebig zu erkunden, müssen Sie aber schon auf drei bis vier Schachteln Kippen pro Monat verzichten und die Kohle stattdessen zu Ihrem Internetprovider schieben. Für die nikotinfreie Minderheit mal schnell auf Deutsch: Es sind € 12,99 im Monat fällig.

**REITE MICH!**

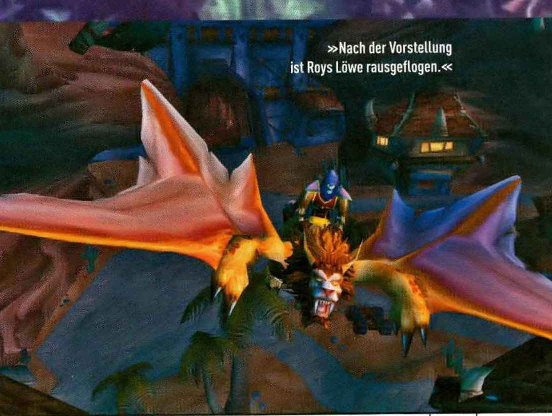
Glücklicherweise hatte Blizzard Mitleid mit bewegungsfaulen Zockern und spendierte der Online-Welt von *Warcraft* Reit- und Flugtiere. Sitzen Sie das erste Mal hoch zu Ross, seufzen Sie unweigerlich für Ihren Protagonisten mit. Endlich gehören die virtuellen Blasen an den Füßen der Vergangenheit an. Die Detailliebe der Entwickler geht so weit, dass jede Rasse über eigene Fortbewegungsmöglichkeiten verfügt, wie gigantische Fledermäuse oder Riesenadler. Steigen Sie in die U-Bahn der Zwerge, sitzen Sie mit offenem Mund vor dem Monitor, während das Gefährt unterirdisch dahinrast. Sind Sie ein fanatischer Tierschützer oder ein Öko-Freak, binden Sie in Siedlungen einfach Ihren Teleporter-Stein an das Gebiet und können schnell dorthin zurückreisen. Cool!

**DER HACKER**

Graciano Rocchigiani hätte in *World of Warcraft* seine helle Freude. Hier wird nach Lust und Laune geschlagen, vermöbelt und verkloppt – auch ohne Taxifahrer. Dafür aber mit Fantasy-Waffen. Schwerter, Keulen, Hämmer, Äxte und andere „Instrumente" in diversen Variationen helfen Ihnen im Kampf gegen aufdringliche Widersacher. Wem das nicht reicht, der zerlegt



»Kurz vor der Rente: Batman.«



»Nach der Vorstellung ist Roys Löwe rausgeflogen.«

# SO SPIELT SICH WORLD OF WARCRAFT



Gegner mit Zaubersprüchen. So brutal sich das anhört: Trotz des Schwerpunktes auf den Kampf glorifiziert Blizzards neuer Titel keine Gewalt. Verglichen mit virtuellen Blutströmen eines fünf Jahre alten *Diablo 2* wirkt der Comic-Look des Online-Rollenspiels fast schon wie eine Friedensmission. Ins Gras beißen Sie aber trotzdem. Spätestens dann, wenn mehrere Monster zusammen Ihnen auf den Pelz rücken. Doch Sie können auf Hilfe hoffen. Bis zu vier Mitspieler begleiten Sie in einer Gruppe auf der virtuellen Monsterhatz. Das ist dann sehr praktisch, wenn Sie einem besonders starken Bösewicht die Kauleiste verbiegen möchten. Erfahrungspunkte und Gegenstände teilen sich dabei auf alle Gruppenmitglieder auf. Haben Sie Angst, dass Ihnen andere, nicht Ihrer Gruppe angehörende Mitspieler die Schätze klauen oder Gegner vor der Nase umnieten, dann seien Sie beruhigt. Ein so genanntes Instancing-Verfahren kopiert einige Gebiete des Spiels. Ihre Gruppe rennt in dieser Kopie völlig ungestört herum, ohne dass fremde Abenteurer Zugang haben. Vorbildlich!

**SPIEL DEIN SOLO**

Wer keinen Bock auf Gruppenspielchen hat, zockt allein. *World of Warcraft* ist so ausgelegt, dass man auch mit sich selbst viel Spaß haben kann. Die Party-Bildung ist zwar ganz nützlich, allerdings für den Spielverlauf nicht unbedingt erforderlich. Viele Missionen sind von Solisten lösbar. Endlich kommen also auch Fans von Einzelspieler-Rollenspielen in den Genuss gepflegter Online-Abenteuer. Klasse! In der Gruppe geht es größeren Gegnern an den Kragen. Übrigens: Ihr Held kann nicht mehr als 20 Aufträge gleichzeitig annehmen. Erst wenn einige Quests aus Ihrem Logbuch verschwinden, dürfen Sie weitere in Angriff nehmen. Dies mag fleißige Abenteurer etwas bremsen. Im Zusammenspiel mit einfach gestrickten Aufträgen wird das Spiel aber auch für Leute mit wenig Zeit interessant. Apropos wenig Zeit: Verlassen Sie die Spielwelt, ruht sich Ihr Charakter aus. Sobald Sie sich wieder einloggen, bekommt Ihr mit Energie aufgetankter Protagonist einen Schadensbonus, wodurch er eine Zeit lang schneller aufsteigt. Dies soll nach einer Pause rasche Erfolgserlebnisse und einen einfacheren Wiedereinsteig garantieren.

**ÜBERSTUNDEN**

Sie waren in der Schule eine Niete und nun stinkt Ihnen Ihr Job zum Himmel? Dann arbeiten Sie entweder bei der Müllabfuhr oder bei der PC ACTION. Egal, in *World of Warcraft* rackern Sie sich in einem anderen Beruf Ihrer Wahl ab. Brauen Sie als Alchemist Ihre Tränke oder basteln Sie als Ingenieur eine große Wumme. Es geht sogar beides: Ähnlich wie in *Final Fantasy Online* bilden Sie Ihr Alter Ego in zwei Berufen Ihrer Wahl aus. Mit etwas Kombinationsgabe lassen sich auf diese Weise Vorteile herausarbeiten. So fertigt ein Schneider mit Wissen in Verzauberung stärkere Klamotten an. Passen Ihnen die Sachen nicht, verschachern Sie diese an andere Spieler oder computergesteuerte Händler. Ganz ohne Ebay!

**MEHRET EUCH!**

Wahre Monster sind im echten Leben sehr schlau. Der Chef, das Finanzamt, George Dabbeljuh Bush ... In *World of Warcraft* fiel die Intelligenz der Fieslinge eher durchschnittlich aus. Kein Wunder, dienen die Gegner doch als reines Kanonenfutter. Im besten Fall gleicht die Gegner-KI der von besoffenen Discobesuchern. Die Bestien schaffen es manchmal, Spieler gezielt in Gruppen anzugreifen. Es kann blöderweise aber auch noch vorkommen, dass ein bereits erlegtes Biest wie aus dem Nichts wieder auftaucht und Ärger macht. Beispiel: Unsere zweiköpfige Truppe bekam den Auftrag, ein Monsterlager auszuräuchern. Fast eine Stunde lang kämpften wir uns durch die Gegnerhorden und rückten dem finalen Kampf immer näher. Schließlich trafen wir auf den Anführer. Mit seinen Blitz- und Feuersprüchen machte der

# Menü des Monats

**Damit Sie in *World of Warcraft* schnell die ersten Monster zu Hackfleisch verarbeiten können und dabei nicht die Übersicht verlieren, erklären wir Ihnen hier die Benutzeroberfläche.**




1: Hier erkennen Sie auf einen Blick alles Wissenswerte über Ihren Helden: Attribute, Ausrüstung, Fertigkeiten, Ansehen.

2: Porträt des Charakters mit Gesundheits- und Zauberkraftanzeige

3: Auflistung der Partymitglieder

4: Statusanzeige der Monster bzw. der ausgewählten Spielfiguren

5: Zaubereffekte, die gerade auf den Helden wirken, wie z. B. Heilung, Schutz oder Fluch

6: Minikarte der Umgebung mit Anzeige der Uhrzeit

7: Inventar Ihres Helden

8: Rucksäcke und andere Taschen, die Ihr Charakter mit sich schleppt

9: Inventarmenü mit Zugriff auf Charakterinformationen, Zaubersprüche und Fähigkeiten, Aufträge, Kontaktliste, Weltkarte, Optionsmenü sowie Anfragen an den Spielleiter

10: Aktionsleiste. Hier greifen Sie schnell auf Spezialangriffe, Zaubersprüche und Gegenstände wie Heiltränke zu.

## WORLD OF WARCRAFT

### VERGLEICH

WORLD OF WARCRAFT



EVERQUEST 2



STAR WARS GALAXIES



| | World of Warcraft | Everquest 2 | Star Wars Galaxies |
|---|---|---|---|
| **ZUGÄNGLICHKEIT** | 93 % – Endlich können auch Einsteiger mit Online-Rollenspielen was anfangen. | 77% – Das ausführliche Tutorial erleichtert Neulingen den holprigen Anfang etwas. | 70% – Zu viele Menüs und die komplexe Steuerung benötigen Einarbeitungszeit. |
| **GRAFIK** | 85% – Der detaillierte Comic-Look passt zu Warcraft wie die Faust aufs Auge. | 89% – Nur auf absoluten High-End-Maschinen bekommen Sie die volle Pracht zu sehen. | 84% – Das *Star Wars*-Universum erwacht durch die realistische Optik zum Leben. |
| **ABWECHSLUNG** | 87% – Viele Aufträge, simples Handwerk und Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe motivieren. | 88% – Auch hier haben Sie mit vielen Missionen und komplexer Handwerkskunst einiges zu tun. | 80% – Weniger Missionen, dafür gepflegte Gruppenkämpfe sorgen für schlaflose Nächte. |
| **SPIELSPASS** | 93% – Das bisher beste Online-Rollenspiel und damit neue Referenz! | 82% – Zu langatmiges und für Einsteiger nur bedingt geeignetes episches Abenteuer | 78% (abgewertet) – Versprüht den Charme der Kinofilme, motiviert aber nur Fans langfristig |
| Spielelemente | 45% / 35% / 20% | 50% / 20% / 30% | 55% / 25% / 20% |





SPIELELEMENTE: GRÜN=Kampf, ROT=Handwerk, BLAU=Kommunikation

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

| 512 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | GeForce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |

700 MHz 128 MByte RAM, Geforce4 MX-420 | 1.700 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 2.400 MHz 1.024 MByte RAM, Radeon 9600 XT

| 1.024 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | GeForce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16<br>1.024x768x32 | | | | | | | | | |

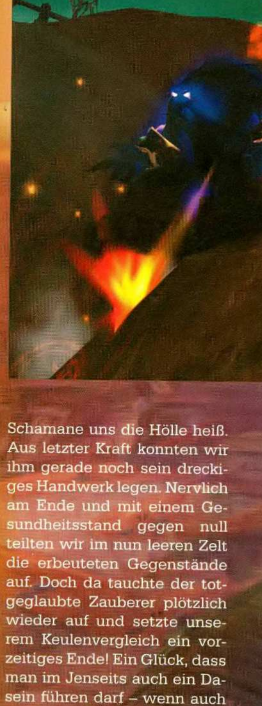
### LEISTUNGSMERKMALE

*World of Warcraft* läuft auf jedem halbwegs aktuellen PC: Wenn Sie die Sichtweite herabsetzen, können Sie bereits mit einer 1.000-MHz-CPU spielen. Selbst mit einer Geforce4 MX-440 bleibt die Online-Welt in 800x600 flüssig, dafür fehlen der Leucht-Effekt und die Glanzpunkte auf Objekten. Bei 512 MByte Speicher treten nur selten Nachlade-Unterbrechungen auf – mit 1.024 MByte sind diese verschwunden.

### PRO & CONTRA

- \+ Schneller Spieleinstieg
- \+ Gewaltiger Spielwelt
- \+ Märchenhafte Musik
- \+ Schöne Grafik im Comic-Stil
- \+ Fantastische Atmosphäre
- \+ Weiche Animationen
- \+ Weckt den Sammeltrieb
- \+ Unmengen an Aufträgen
- \+ Auch für Einzelspieler-Fans interessant
- − Mit der Zeit eintönige Missionen
- − Wenig zu tun für hochstufige Spieler
- − Verbesserungswürdige Gegner-KI

»Und Jesus dachte sich: Scheiß auf die Menschheit.«



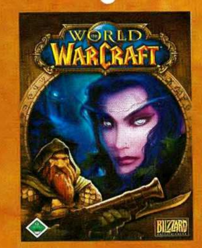
Schamane uns die Hölle heiß. Aus letzter Kraft konnten wir ihm gerade noch sein dreckiges Handwerk legen. Nervlich am Ende und mit einem Gesundheitsstand gegen null teilten wir im nun leeren Zelt die erbeuteten Gegenstände auf. Doch da tauchte der totgeglaubte Zauberer plötzlich wieder auf und setzte unserem Keulenvergleich ein vorzeitiges Ende! Ein Glück, dass man im Jenseits auch ein Dasein führen darf – wenn auch nur in Astralform. Segnen Sie das Zeitliche, taucht der Geist Ihrer Figur am nächsten Friedhof auf. Die Optik erinnert nun an das letzte Saufgelage: verschleierter Blick und wabernder Nebel. Jetzt haben Sie zwei Möglichkeiten. Entweder spuken Sie zurück zum leblosen Körper und reanimieren ihn. Oder Sie wenden sich an den Seelenheiler, der Sie im Nu restauriert. Dies kostet allerdings eine Kleinigkeit. Der Kerl schraubt das Haltbarkeitsdatum Ihrer Ausrüstung auf 25 Prozent herunter. Ganz schön fies!

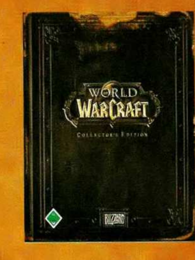
**AUSGLEICHEN!**

Alle Rentner unter uns haben es gut. Die führen ein ruhiges Dasein, weil sie nicht mehr



## Auf, gut Deutsch!




*World of Warcraft* erscheint hierzulande voraussichtlich Ende Januar 2005. Weshalb Sie auf die deutsche Version warten sollten, verraten wir Ihnen jetzt:

- Komplett übersetzte Texte
- Deutsche Sprachausgabe
- Ping-Zahlen in der US-Version teilweise bei durchschnittlich 1.000 – 1.500, je nach Monster- und Spieleraufkommen
- Anmeldung für die US-Version aus Deutschland nur mit amerikanischer, kanadischer oder australischer Rechnungsadresse möglich

Sammler freuen sich außerdem über eine Collector's Edition, die das Spiel auf CD und DVD, eine Soundtrack-CD, eine „Hinter den Kulissen"-DVD, ein Buch mit Artworks, ein spezielles Haustier für Ihren Helden und eine Stoffkarte von Azeroth enthält.

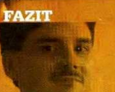
zur Arbeit anzutreten haben. Dasselbe Schicksal erwartet Sie auch in *World of Warcraft*. Erfahrene Charaktere haben wenig zu tun. Damit das nicht in Langeweile ausartet, möchte Blizzard die Spielwelt ständig erweitern. Keine schlechte Idee, zumal ein Charakter momentan maximal Level 60 erreichen kann. Neue Aufgaben, Monster, Gegenstände und ein System zur Gewinnung an Ehre will man per Updates nachliefern. Freunde von Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen kommen auf entsprechenden Servern auf Ihre Kosten. Hier herrscht Krieg zwischen Horde und Allianz. Jede Begegnung der Parteien führt unweigerlich zu einem Kampf. Zudem können Sie in groß angelegten Raids mit vielen Freunden Verliese oder spezielle Gebiete von Monstern säubern und Schätze einsacken. Allerdings hatten wir immer noch mit einigen Balancingproblemen zu kämpfen. Beispielsweise pusten die Monster einem Schamanen oder Paladin nicht so schnell das Lebenslicht aus. So widerstand bereits ein Level-8-Schamane selbst härteren Angriffen durch kräftigere Kreaturen, während etwa Krieger derselben Stufe viel öfter ins virtuelle Gras gebissen haben.

### FESSLE MICH!

*World of Warcraft* ist eines dieser Spiele, das Ihnen Ärger einbringt. Ihre Frau oder Freundin wird Ihnen ständig vorhalten, dass Sie sich auch mal wieder mit ihr beschäftigen sollen. Ihre Mutter wird nicht verstehen, weshalb Sie nächtelang nur noch am PC kleben. Blizzards neuester Streich lässt Sie – einmal angefixt – einfach nicht mehr los. Und das, obwohl das Spielprinzip ja schon von anderen Genre-Vertretern und *Diablo* bekannt ist. Wermutstropfen sind der Grafikstil, der sicher nicht jeden anspricht, Aufträge, die mit der Zeit Abwechslung vermissen lassen, und der spärliche Spielinhalt für hochstufige Spieler. Außerdem rümpfen Hardcore-Zocker bestimmt die Nase über das einsteigerfreundliche Spielgeschehen, doch für die gibt es ja immer noch *Everquest 2* oder *Lineage 2*. Alle anderen verlieren sich in Azeroth und zocken mit Hochgenuss die neue Referenz der Online-Rollenspiele.

ALEXANDER FRANK/ANDREAS BERTITS

### FAZIT



**ANDREAS BERTITS**

Bei *World of Warcraft* wird mein Ego voll befriedigt. Ich fühle mich wie ein echter Held und kann auch alleine einiges erreichen. Endlich ein Online-Rollenspiel, das auch Einzelspieler-Freaks zocken können. Doch in der Gruppe macht es natürlich gleich noch mal so viel Spaß. Gut, die bonbonbunte Comic-Grafik mag vielleicht nicht jedem gefallen und die Aufgaben sind ab Level 60 genauso anspruchsvoll wie unsere Praktikanten. Doch bis dahin ist es ein sehr langer Weg. Auch wenn meine Frau mir die Hölle heiß macht, meine zweite Heimat heißt Azeroth.

### FAZIT



**ALEXANDER FRANK**

Drogen sind out, *World of Warcraft* ist in! Denn das Online-Rollenspiel macht ebenso süchtig wie ... ähm... Kaffee und Zigaretten. Selbst wenn Aufträge sich oft wiederholen und der Name „World of Walking" trotz Flugviechern passender wäre: Da tauche ich gerne ein! Die Abkürzung *WoW* beschreibt den Titel sehr treffend. Wenn Blizzard es schafft, bis zur europäischen Version noch einige Bugs zu beseitigen und am Balancing etwas zu feilen, steht meinem Jahresabo nichts im Wege. Für *World of Warcraft* lasse ich alle *Everquests* dieser Welt links liegen.

### WORLD OF WARCRAFT

**MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 4 GByte HD, Win98, Internet
**SINNVOLL:** 1,5 GHz, 512 MByte RAM, DSL

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Online-Rollenspiel |
| **PREIS:** | Ca. € 45,- / ca. 13 €/Monat |
| **ENTWICKLER:** | Blizzard |
| **VERTRIEB:** | Vivendi Universal |
| **INTERNET:** | http://de.wow-europe.com |
| **SPRACHE:** | Engl./Dt. in Vorb. |
| **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Seien Sie einer von Tausenden Helden in der Welt Azeroth; 1 Sp./CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** 5.000/Server

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 92% |
| STEUERUNG | 91% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 90% |
| EINZELSPIELER | – |

**MEHRSPIELER**

**93%**

**HERAUSRAGEND** – *Die Online-Rollenspiel-Offenbarung! Blizzard eben ...*




»Berufsunfähig wegen steifem Arm: Schwertschluckerin.«

»Dildo: jetzt zum Einführungspreis.«

# Schneid abgekauft

**Handeln, kämpfen, chatten: Seit 1999 sorgt diese rezeptfreie Droge für zerrüttete Ehen und notorische Schlafdefizite. EVERQUEST 2 ist sogar noch schöner als der Vorgänger. Aber ist es immer noch die beste Online-Rollenspiel-Serie?**

Hier steh ich nun im Torfmoor-Naherholungsgebiet, erschlage Nacktschnecken und halte nebenbei nach abgreifbaren Bodenschätzen Ausschau. Mein Quest-Journal ist prall gefüllt, ein Zauberspruch-Upgrade gekauft und in wenigen Stunden lockt das Erreichen des nächsten Charakter-Levels. Ah, das Heldenleben in einem Online-Rollenspiel: Egal zu welcher Tages- und Nachtzeit, hier finde ich immer ein paar erschlagenswerte Monster und verbündungswillige menschliche Mitstreiter. Die Erledigung von Missionen dankt man steuerfrei mit Bargeld oder Sachspenden. Viele langfristige Karrieren stehen zur Wahl, eine riesige Welt harrt der Erforschung und nach Monaten blickt man nostalgisch auf seine Anfangszeit zurück. Der Weg ist das Ziel – und derselbe ist verdammt lang.

### KATASTROPHALE STORY

Die Welt von *Everquest 2* spielt 500 Jahre nach dem Vorgänger (dessen Server deshalb keinesfalls ausgeknipst werden). Eine göttlich angerichtete Katastrophe („Mist, den abstürzenden

- Gebührenpflichtige Internet-Spielwelt
- 16 Rassen
- 24 Heldenklassen
- 12 Handwerkszweige
- Nichtspieler-Charaktere mit Sprachausgabe
- Community- und Gilden-Tools
- Hardwarehungrige Grafik-Engine

»Hat Biss: die Hundeswehr.«

»Bei Frauen wieder angesagt: kreative Handarbeit.«

# So spielt sich Everquest 2

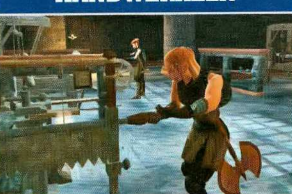
**_Everquest 2_ ist eines der vielfältigeren Online-Rollenspiele, bei dem man nicht nur mit Monster-Dauerplättung und Rumgequatsche Zeit killt. Über den Unterhaltungswert einiger Komponenten wie dem hyperkomplexen Handwerkssystem kann man streiten, aber machen Sie einfach, worauf Sie Lust haben.**

## KÄMPFEN



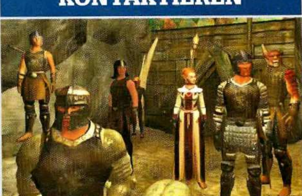
Es gibt sie einzeln und in Gruppen, passiv und aggressiv, lachhaft leicht und garantiert tödlich: Monster! Das Kampfsystem erfordert einiges an Aufmerksamkeit bei der Anwendung von Spezialfähigkeiten.

## HANDWERKELN



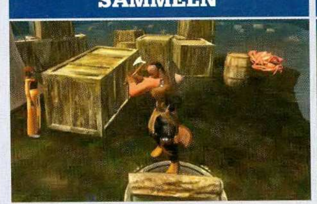
Der durchschnittliche Ausbeuterbetrieb ist ein Ferienlager dagegen: In trostlosen Gebäuden schuften sich produktive Charaktere einen ab. Top Bestandteile und der Einsatz von Handwerkstalenten sorgen für Spitzenware.

## KONTAKTIEREN



Bis zu sechs Spieler bilden eine Party, maximal vier Partys können sich zu einer Raid-Gruppe vereinen. Durch Klick aufs „Suche Anhang"-Icon signalisieren Sie dem Rest der Spielwelt Ihre Mitmach-Bereitschaft

## SAMMELN



Es müssen nicht immer Rohstoffe sein. Graben Sie schimmernde Fragezeichen aus dem Erdreich, um Sammlungen zu komplettieren (z. B. Schmetterlinge). Für ganze Serien winkt eine Erfahrungspunkte-Belohnung.

## REISEN



Nur zwei Start-Städte – aber eine umso größere Restspielwelt, die es zu entdecken gibt. Der öffentliche Geier-Sturzflug-Nahverkehr verkürzt die Transitzeiten. Per Einweg-Teleporter landet man wieder zu Hause.

## SITZEN BLEIBEN



Bis zu sechs Spieler bilden eine Party, maximal vier Partys können sich zu einer Raid-Gruppe vereinen. Durch Klick aufs „Suche Anhang"-Icon signalisieren Sie dem Rest der Spielwelt Ihre Mitmach-Bereitschaft

Mond deckt keine Hausratversicherung ab!") verwüstete Norrath. Einzige Überbleibsel der Zivilisation sind die Städte Qeynos und Freihafen, wo sich die guten beziehungsweise bösen Flüchtlinge scharen. All die anderen vielseitigen Startregionen des Vorgängers? Können Sie erst mal vergessen. Aber später, wenn Ihr Charakter ausreichend groß und stark ist, allmählich wieder entdecken. Qeynos und Freihafen sind in verschiedene Vororte unterteilt, in denen die einzelnen Rassen beheimatet sind. Am besten rennen Sie einmal komplett durch alle Bezirke, labern jeden Nichtspieler-Charakter an und sammeln auf diese Weise Dutzende von Newbie-Missionen. Bei Level zehn wählen Sie die erste von zwei Berufsspezialisierungen, um schließlich nach feierlicher Quest-Bestehung befördert zu werden. Danach ist man fit für die Erkundung der Wildnis außerhalb der Stadt. Der Einstieg offenbart ein straffes Tempo und interessante Aufgaben, allerdings kehrt so ab Erfahrungslevel zwölf das „Bleierne Zeit"-Gefühl des Vorgängers langsam zurück. Mit der Langsamkeit oben genannter Nacktschnecke füllt sich der Erfahrungspunkte-Balken, der Fortschritte bis zum Erreichen der nächsten Stufe dokumentiert.

### GEDULD UNS SPUCKE

Beim Kampfsystem gibt es viel zu tun, ohne dass es großartig von etablierten Genre-Gepflogenheiten abweicht. Klicken Sie erst einmal ein Monster an, um zu checken, ob es Ihrer Kragenweite entspricht. Außerdem wird angezeigt, ob der Gegner solo oder „verlinkt" ist. Sprich: Spuckt man einem Gruppentier vor die Füße, bekommt man gleich mit einem halben Dutzend seiner Kollegen Ärger. Die Standardattacke mit der derzeitigen Waffe wird automatisch wiederholt. Außerdem steuern Sie Spezialmanöver bei, die geistige Energie („Wieso ist bei Wollner der blaue Balken immer leer?") verbrauchen. Durch Anklicken des entsprechenden Icons starten Sie außerdem die „heroische Gelegenheit", eine Art Kampf-Combo nach Vorlage. Wenn Sie sich dann brav auf die eindeutig flackernden Fähigkeiten-Icons beschränken, gibt es zum Abschluss der Serie einen Bonus.

### HANDWERKLICHE GEDULDSSPIELE

Auch der grimmigste Barbar, der mit seinem Schwert




»Mann spricht Deutsch.«



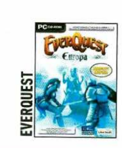
»Nicht zu sehen: Elfenbein.«



## EVERQUEST 2

### VERGLEICH


EVERQUEST 2


EVERQUEST


WORLD OF WARCRAFT

| | EVERQUEST 2 | EVERQUEST | WORLD OF WARCRAFT |
|---|---|---|---|
| **ZUGÄNGLICHKEIT** | 77% – Einige Umständlichkeiten, aber gutes Tutorial und solide Bedienung | 52% – Das tiefe Tal des Todes für Newbies und ungeduldige Spieler | 93% – Supersanfter Einstieg, straffer Spielablauf, perfekt für Einsteiger |
| **GRAFIK** | 89% – High-End bis zum Anschlag, realistischer Fantasy-Look – mit Ruckelpeter | 74% – Die oft überarbeitete Engine sieht gegen neue Konkurrenten langsam alt aus. | 86% – Auch ohne Mega-Technik künstlerisch genialer Zeichentrick-Stil |
| **ABWECHSLUNG** | 88% – Komplexe Handwerkskünste, massig Missionen, viele Klassen, kein Spieler gegen Spieler | 78% – Enorme Fülle an Landschaften und Berufen. Spielablauf recht monoton. | 87% – Eher simples Handwerk, sehr gutes Missions-Design, Spieler gegen Spieler ist optional |
| **SPIELSPASS** | 82% – Hat den meisten epischen Charme, aber auch Längen und Leerlauf | 78% – Wer drin ist, bleibt dran wegen High-End-Content und Freundeskreis | 93% – Fun- und Motivations-Überflieger, bei dem man schnell vorankommt |
| Spielelemente | 45% / 35% / 20% | 70% / 10% / 20% | 55% / 25% / 20% |





SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfe, ROT=Handwerk, BLAU=Kommunikation

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!



- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

### 512 MB RAM

| CPU | Auflösung | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | Geforce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

1.000 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 1.900 MHz 1.024 MByte RAM Radeon 9600 XT | 3.000 MHz 2.048 MByte RAM Geforce 6800

### 1.024 MB RAM

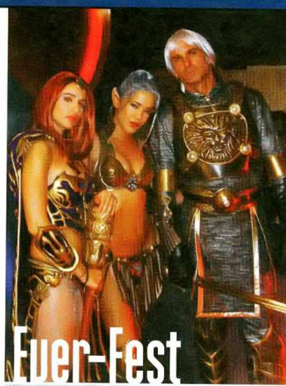
| CPU | Auflösung | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | Geforce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |
| | 1.024x768x32 | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ |

### LEISTUNGSMERKMALE

Die Hardware, mit der Sie die Einstellung „Extreme Quality" flüssig spielen können, muss erst noch erfunden werden. Daher beschränken wir uns auf die Qualitätsstufe „High Quality". Hierfür brauchen Sie immer noch eine schnelle CPU. Bei minimalen Details reichen dagegen schon 1.000 MHz um flüssig zu spielen. Mit 512 MByte Hauptspeicher treten häufige Nachlade-Unterbrechungen auf – 1.024 MByte sind Pflicht.

### PRO & CONTRA

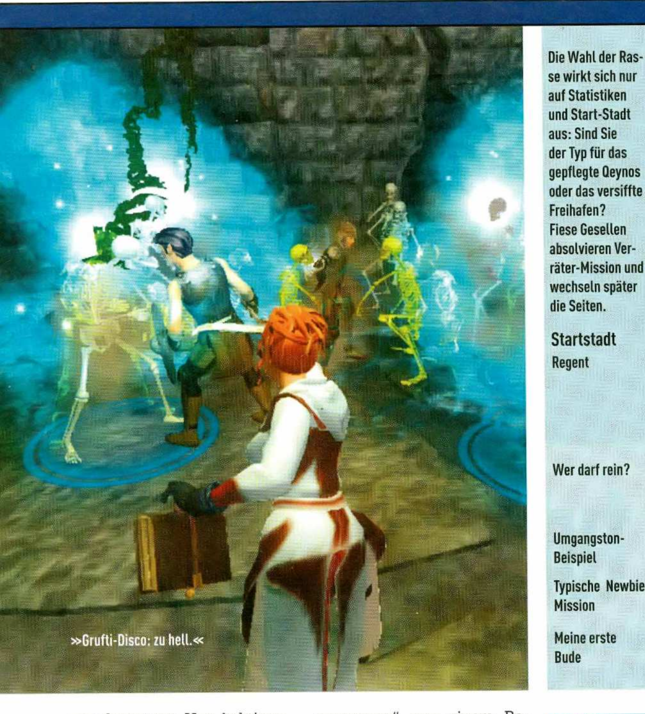
- \+ Epische, vielfältige Welt
- \+ Rassenvielfalt
- \+ Heldenklassen-Spezialisierungen
- \+ Verschiedene Handwerkskünste
- \+ Einsteiger-Tutorial
- \+ Automap und Wegfindungshilfen
- \+ Gilden-Tools und Missionen
- \+ Freie Wahl zw. Euro- und US-Servern
- \+ Anpassbare Benutzeroberfläche
- \+ Technisch aufwendige Grafik ...
- – ... die ruckelanfällig ist
- – Keine Spieler-gegen-Spieler-Opt.
- – Noch stümperhafte deutsche Übersetzung
- – Erfahrungspunkte-Strafe für alle Party-Mitglieder



## Euer-Fest

Sie sind noch unentschlossen, mit welchem Kostüm Sie sich in die nächste Karnevalssaison stürzen sollen? Reizvolle Anregungen lieferte die Premierenparty für *Everquest 2* in San Francisco. Ein wenig Solariums-Bräune macht Sie im Nu zum Dunkelelf; graue Haare kommen ganz von selber bei Lektüre der PCA-Auftaktseite. In das Waldelfen-Kostüm zwängen Sie sich bitte nur, wenn Sie eine hübsch anzusehende Vertreterin des weiblichen Geschlechts sind. Nichts für ungut, Kollege Brehme ... und geben Sie endlich den Edelstahl-BH wieder her!

schwere Schneisen durch Monsterbestände raspelt, kann ein Sammler und Bastler sein, der Schokolade produziert oder Billy-Regale montiert. Denn jeder Charakter funktioniert zweigleisig: Für gewonnene Kämpfe oder absolvierte Missionen erntet man die üblichen Helden-Erfahrungspunkte. Die Produktion von Gütern an bestimmten Arbeitsstätten wie Schmiede oder Schneidereitisch steigert dagegen die Handwerker-Erfahrung. Hier erklimmt man eigene Levels und wählt Spezialisierungen, insgesamt gibt es ein Dutzend Jobs vom Schreiner bis zum Juwelier. Während der Herstellung setzen Sie Sonderfähigkeiten ein, um die Produktqualität zu verbessern oder Unbill wie drohendes Einnicken zu verhindern (fast wie bei einer PCA-Redaktionskonferenz). Die meisten Rezepte sind komplex, die Organisation der Zutaten erweist sich als zeitaufwendig – wer echte Handwerkerkarriere machen will, ist eigentlich auf eine Gildenstruktur angewiesen. Nicht zuletzt auch deshalb, weil das Anbieten der schönen Güter nur klappt, wenn man im Spiel eingeloggt ist und dabei untätig eine Marktplatz-Pin-


»Grufti-Disco: zu hell.«

wand anstarrt. Von Auktionshaus-Komfort à la *Final Fantasy 11* oder *World of Warcraft* kann der *Everquest 2*-Einzelhandel nur träumen.

### EINFÜHRUNG DER TODESSTRAFE

*Everquest 2* hat aber auch seine komfortablen Seiten. So sorgen Lufttaxi-Stationen für kostenlosen flotten Transport innerhalb einer Zone. Der Weg zu einigen Schauplätzen und Nichtspieler-Charakteren wird mit güldenem „Hier geht's lang"-Strahl ausgewiesen. Durch diese Methode gerät auch das Aufspüren der eigenen Leiche nach dem Ableben zum Kinderspiel. Jeder Charakter kann dank Sprint-Talent besser flüchten. Aber keine Sorge, es gibt immer noch genug Härten: Bei Todesfällen in einer Gruppe straft das Spiel jedes Party-Mitglied mit einem Teil der Erfahrungspunkte-Schuld pauschal ab. Das schnell zugemüllte Quest-Journal nimmt es in Sachen Unübersichtlichkeit mit jedem Redakteurs-Schreibtisch auf. Und manche Teile der Welt haben was von Zonenrandgebiet, selbst einzelne Stadtteile werden erst mal nachgeladen. Dadurch klappt auch der alte Billigtrick, sich durch „rauszonen" aus einem Bereich vor den Verfolgern zu retten.

### DEUTSCH-NACHHILFE

Die Veröffentlichung von *Everquest 2* ging nach Online-Rollenspiel-Maßstäben recht glatt über die Bühne. Schon wenige Tage nach dem US-Start öffneten auch die ersten deutschen Server ihre Pforten. Einige spielerische Bugs wie unterschlagene Missions-Belohnungen oder mitunter durch Wände beißende Monster gehören ebenso zum Alltag wie eine stilistisch hölzerne, vor allem aber lückenhafte deutsche Übersetzung. Englische Textbrocken-Überreste und vergewaltigte Grammatik („Ihr sammelt eine Wurzeln von der Wurzeln") sind verwirrend und lästig. Sony Online Entertainment verspricht allmähliche Ausbesserung im Rahmen der allgemeinen Zurecht-Patchung. Die viel beworbene Nichtspieler-Charakter-Sprachausgabe würden wir in die Gimmick-Schublade einordnen: Unsereins klickt sich lieber geschwind durch die Textanzeige, statt minutenlang den Darbietungen mäßig talentierter Sprecher zu lauschen. HEINRICH LENHARDT

## Städteführer

Die Wahl der Rasse wirkt sich nur auf Statistiken und Start-Stadt aus: Sind Sie der Typ für das gepflegte Qeynos oder das versiffte Freihafen? Fiese Gesellen absolvieren Verräter-Mission und wechseln später die Seiten.



| Startstadt | Qeynos | Freihafen |
|---|---|---|
| Regent | Schnucki-Königin Antonia Bayle (heiß geliebt – vor allem, wenn sie ihren Beschwörungs-Bikini trägt) gebietet über das rausgeputzte Gutmenschen-Zentrum. | Mit eiserner Faust kontrolliert Overlord Lucan D'Lere die Hauptstadt des Bösen. Hier gibt es weniger Regeln, Mitgefühl, Prachtbauten und Sonnenschein. |
| Wer darf rein? | Barbaren, Eruditen, Gnome, Halbelfen, Halblinge, Hochelfen, Kerra, Menschen, Waldelfen, Zwerge | Barbaren, Dunkelelfen, Eruditen, Gnome, Halbelfen, Iksar, Kerra, Menschen, Oger, Ratonga, Trolle |
| Umgangston-Beispiel | „Ist dies nicht ein wunderschöner Tag, lieber Mitbürger?" | „Wenn du mich weiter anglotzt, gibt's eins aufs Maul." |
| Typische Newbie-Mission | Einen lauschigen Picknickplatz ausfindig machen | Mordend für die Räuberbanden-Mitgliedschaft bewerben |
| Meine erste Bude | Schlichtes, sauberes Zimmer im Obergeschoss eines Wirtshauses | Bretterverschlag in den Slums. Fließend kaltes Wasser bei Regenwetter. |

### FAZIT – HEINRICH LENHARDT



Echt *Everquest*: Zwar dauert alles ein wenig länger, aber wenn man mal einen neuen Level erklommen oder eine neue Zone erreicht hat, fühlt man sich umso toller. Sind Ihnen Langfristigkeit und Komplexität wichtiger als schnelle Erfolgserlebnisse und Instant-Spielwitz? Dann erwartet Sie ein gefundenes Fantasy-Fressen mit vielen Details bei der interessanten Charakterentwicklung. Nur artet *Everquest 2* mitunter in Arbeit aus, von der Sippenhaft-Erfahrungsstrafe bei Todesfällen bis zur Spieler-gegen-Spieler-Fehlanzeige knirscht es im Design-Gebälk. Massen an neuen Fans wird diese etwas behäbige Großproduktion kaum an das Genre hinführen.

### FAZIT – ANDREAS BERTITS



Zweischneidig ist das Wort, das *Everquest 2* am besten umschreibt. Fans des Vorgängers und gepflegter Harcore-Online-Rollenspielen kommen voll auf ihre Kosten. Einsteiger dagegen schlucken schwer, bevor sie sich in der runderneuerten Welt von Norrath verlieren. Im Gegensatz zu Kollege Lenhardt nervt mich die Sprachausgabe nicht total ab. Sie fügt der Atmosphäre sogar ein gewisses Etwas hinzu. Trotzdem will der Funke nicht so überspringen wie bei *World of Warcraft*. Blizzards Konkurrent wirkt einfach runder. Abgesehen davon kann ich mir einen Rechner, auf dem *EQ2* flüssig läuft, nicht leisten. Gibt's den überhaupt schon?

### EVERQUEST 2

**MINDESTENS:** 1 GHz, 512 MByte RAM, 7 GByte HD, Win98 SE, DirectX9-Grafikkarte, 56K-Modem
**SINNVOLL:** 3 GHz, 1 GByte RAM, DSL

| | |
|---|---|
| GENRE: | Online-Rollenspiel |
| PREIS: | Ca. € 45,- + € 13,49/Monat |
| ENTWICKLER: | Sony Online Entert. |
| VERTRIEB: | Ubisoft |
| INTERNET: | www.everquest2.com |
| SPRACHE: | Deutsch (überwiegend) |
| USK-FREIGABE: | Ab 12 Jahren |
| TERMIN: | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Nur auf gebührenpflichtigen Servern spielbar (wahlweise Europa oder USA)
**PC/NETZWERK:** –
**INTERNET:** Tausende Spieler pro Server

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| STEUERUNG | 82% |
| GRAFIK | 89% |
| SOUND | 83% |
| EINZELSPIELER | – |



MEHRSPIELER **82%**

*SEHR GUT – Gehaltvolle, technisch ambitionierte, spielerisch etwas biedere Online-Welt.*




»Eklig: Popel an den Ärmel schmieren.«

## FAZIT

ANDREAS BERTITS



Gegen *World of Warcraft* muss *The Saga of Ryzom* zwangsläufig den Kürzeren ziehen. Zu viele Menüs schrecken ab, der Einstieg ist holprig. Dafür gibt's endlich mal eine Welt ohne das ganze 08/15-Fantasy-Zeugs. Wenn der Planet zu „leben" beginnt, erinnert mich das an meinen seit drei Wochen nicht geleerten Mülleimer. Auf Atys nehme ich für die Jagd nach Ungeziefer gern die Hilfe von Mitspielern in Anspruch. Fans von Online-Rollis riskieren einen Blick!

# Schneiden tut weh

**THE SAGA OF RYZOM ist außergewöhnlich: In vielen Auseinandersetzungen weiden Sie Gegner aus, die endlich mal einen eigenen Stil haben. Auch wenn sie der nicht rettet.**

Die Nase in Angelegenheiten zu stecken, die einen nichts angehen, kann böse enden. Das ist auch der Fall in *The Saga of Ryzom*. Die Bewohner des Planeten Atys wiegelten ein Nest der gefährlichen Kitins auf, was zu einem gewaltigen Krieg führte. Am Ende stehen die vier Völker Fyros, Tryker, Matis und Zorai vor den Ruinen ihrer Welt. Ein langer, anstrengender Weg liegt vor ihnen, um den Wiederaufbau in den Griff zu kriegen.

### ALLES ANDERS

*The Saga of Ryzom* steckt Sie in die Heldenhaut eines der vier Völker. Als Handwerker, Kämpfer, Magier oder einer Kombination daraus wandern Sie durch eine Welt, die kaum fantastischer sein könnte. Hier fallen nicht die üblichen Orks über Sie her. Jedes *Ryzom*-Monster besitzt seinen eigenen Stil, was ziemlich innovativ ist und das Online-Rollenspiel aus dem grauen Einheitsbrei heraushebt. Klasse!

### TAGES-MENÜ

Das Erste, was Ihnen nach Spielstart ins Auge springt, sind die unzähligen Menüs. In niedrigen Auflösungen nehmen diese sogar den gesamten Bildschirm ein. Upps! Besonders für Einsteiger ist das ein Anblick, als ob sie das erste Mal allein die Steuererklärung ausfüllen. Frischlinge haben zu Beginn sowieso Probleme, sich in der virtuellen Welt zurechtzufinden, da die Steuerung etwas komplex ausgefallen ist. Es zieht sich auch wie Kaugummi, bis Sie endlich nicht mehr gegen lasches Kleinvieh kämpfen, sondern „richtigen" Monstern das Fell gerben. Doch reisen Sie erst mit einer Gruppe Gleichgesinnter durch die detaillierte 3D-Landschaft, zeigt *The Saga of Ryzom* seine Schokoladenseite. Vor allem, wenn Sie einer Gilde beitreten oder später sogar selbst eine gründen.

### WELT IM WANDEL

Nicht nur, dass die Welt fantasyuntypisch ist, während des Spiels nehmen Sie aktiv an deren Wandel teil. Ihre Aktionen bestimmen etwa, ob eine Stadt erblüht oder zum Slum verkommt. Das motiviert, kostet aber genretypisch mehr Freizeit als eine Weltumseglung. ANDREAS BERTITS

## THE SAGA OF RYZOM

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Win98, Internet | **GENRE:** | Online-Rollenspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,-/€ 12,90/Monat |
| | **ENTWICKLER:** | Nevrax |
| | **VERTRIEB:** | MDO Entertainment |
| | **INTERNET:** | www.ryzom.de |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 1.024 MByte RAM, DSL | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

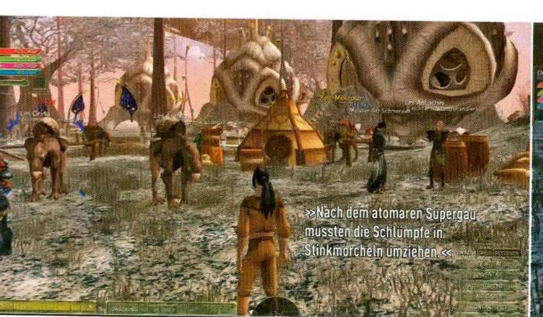
**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** 5.000 Zocker warten darauf, mit Ihnen die Welt zu erforschen.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** 5.000/Server

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| STEUERUNG | 67% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 75% |
| EINZELSPIELER | – |

**MEHRSPIELER 72%**

*GUT – Menülastiges Gruppenabenteuer in einer untypischen Fantasywelt.*



»Nach dem atomaren Supergau mussten die Schlümpfe in Stinkmorcheln umziehen.«




»Leicht zu entlarven: Schleimscheißer.«



- 27 Schiffstypen
- Historisch korrektes Szenario
- 9 berüchtigte Piraten
- 3D-Seeschlachten
- Karibik frei befahrbar
- Viele Minispiele

# Lieber Beute als Sorgen

**1986 feierte die C64-Gemeinde mit SID MEIER'S PIRATES! einen Meilenstein der Computerspiel-Geschichte. Jetzt zaubert der Altmeister den Nachfolger aus dem Hut.**

Das waren noch echte Männer! Piraten kaperten Schiffe, plünderten Dörfer und nahmen sich die schönsten Frauen (nicht nur) zur Brust. Dafür waren Sie bei der anständigen Bevölkerung beliebt wie ein Hundehaufen auf dem Gehweg. Doch das störte die gnadenlosen Burschen herzlich wenig. Schließlich reichte ein fetter Beutezug aus, um sich einen angenehmen Lebensabend zu sichern. Mit *Sid Meier's Pirates!* treten Sie in die Fußstapfen von Klaus Störtebeker & Co., suchen nach Ihrer verschollenen Familie, verführen reiche Gouverneurstöchter ... Sind Sie bereit für das große Abenteuer?

»Bei dieser alten Fregatte streichen Sie freiwillig die Segel.«

## Früher

Der Klassiker kam in einer adretten Box daher. Der Inhalt konnte sich absolut sehen lassen. Neben dem Datenträger und einer ausführlichen Anleitung lag eine kleine, aber detaillierte Karte bei. *Pirates!* begeisterte durch das runde und einfache Spieldesign eine riesige Fangemeinde. Das Ganze gab es für 40 Mark. Bravo, Sid Meier!

## Heute

Die Otto Normalversion für 50 Euro beinhaltet eine schicke und ausführliche Anleitung mit zahlreichen Tipps und Bildern. Eine Karte gibt es nicht. Die bekommen Sie allerdings mit der Limited Collector's Edition (60 Euro) gleich in Übergröße. Dazu erhalten Sie ein T-Shirt (Größe L) und eine Extra-DVD mit Interviews, Bonusmaterial und dem Original-*Pirates!*




### JETZT FAHRN WIR ÜBERN SEE ...

Eigentlich waren die Schäfchen schon im Trockenen. Der Familiensitz war mehr als luxuriös und morgen sollte die Flotte mit dem Gold für den aufgenommenen Kredit im Hafen einlaufen. Doch dann lief alles schief. Mitten in die Verwandtschaftsfeier platzt ein Haufen Schurken herein und berichtet vom angeblichen Verschwinden des Geldtransports. Bevor jemand reagiert, entführen die Kerle die gesamte Verwandschaft und verschleppen sie an geheime Orte in der Karibik. Doch Sie haben Glück im Unglück und schaffen es zu entkommen. Als junger Hüpfer heuern Sie bei einer Nation Ihrer Wahl an. Zur Verfügung stehen schnieke Franzosen, kriegerische Spanier, liberale Holländer oder edle Engländer. Egal für welche Nation Sie sich entscheiden, während der Überfahrt in die Karibik kommt es zur Meuterei und Sie werden zum Kapitän ernannt. Jetzt liegt es an Ihnen, ob Sie eine Piratenlaufbahn einschlagen oder als Händler und Kopfgeldjäger der Krone treu bleiben. Wir empfehlen die erste Variante!

### RUMFAHREN UND RUM TRINKEN

Zu Beginn wählen Sie zwischen fünf Epochen des 17. Jahrhunderts. Die Unterschiede liegen lediglich in der Präsenz der spanischen Truppen. Als Anfänger legen wir Ihnen die voreingestellte Zeit ans Herz. Mit einer schäbigen Schaluppe und einer Hand voll Männer laufen Sie in den ersten Hafen ein. Hier gelangen Sie, wie bei jeder anderen Stadt auch, in ein Untermenü, von wo aus Sie die Geschäfte regeln. In einer kurzen Beschreibung erhalten Sie Infos über Anzahl und finanzielle Situation der Einwohner. Helle Köpfe legen sich anhand dieser Fakten einen Einkaufsführer an und treiben den Profit in die Höhe. Nachdem genügend Fressalien für die nächsten Monate an Bord sind, planen Sie mit der jederzeit anwählbaren Weltkarte den nächsten Trip. Natürlich benötigen Sie hierfür eine Aufgabe. Primäres Ziel von *Pirates!* ist es, die verschollene Familiensippe wieder zu vereinen. Anfangs fehlt von der Brut allerdings jegliches Lebenszeichen. Na, dann ertränken Sie Ihren Frust eben in der nächsten Schänke. Hier treffen Sie jede Menge heruntergekommenes Gesocks. Für ein paar Goldmünzen erhalten Sie Tipps, nützliche Gegenstände oder sogar eine Schatzkarte. Hören Sie dem üblichen Klatsch und Tratsch zu, um noch mehr Hinweise einzuheimsen. Mit den Infos stechen Sie in See und überprüfen die gesammelten Anhaltspunkte auf Herz und Nieren. Auf dem Meer herrscht ein buntes Treiben. Sind die Kollegen Ihnen freundlich gesinnt? Das entnehmen Sie der jederzeit verfügbaren Statusleiste. Und im Logbuch sehen Sie auf einen Blick,



»Fieser Ku-Klux-Klan: Letzter Blick des Farbigen aus dem Brunnen.«

Ein paar Stunden Graben fördern den Schatz von J... Lafitte zutage, der 7000 Goldstücke wert ist!

## SID MEIER'S PIRATES

### VERGLEICH


SID MEIER'S PIRATES!


PORT ROYAL 2


FLUCH DER KARIBIK

#### UMFANG

**77%** Viele Minispiele und verborgene Schätze garantieren langen Spielspaß.

**85%** Massig Einflussmöglichkeiten und Details sorgen für Motivation.

**80%** Klasse Story und etliche Nebenmissionen fesseln an den Bildschirm.

#### GRAFIK

**78%** Zweckdienliche Optik mit sehr ansehnlichen Hauptcharakteren.

**85%** Herrliche Details und niedliche Charaktere sorgen für Stimmung.

**82%** Sehr gute Darstellung mit vielen amüsanten Kleinigkeiten.



#### ATMOSPHÄRE

**90%** Die liebevoll gestaltete Spielwelt lässt Sie gar nicht mehr los.

**86%** Ausufernde Seeschlachten: Hier kommt Piraten-Feeling auf.

**74%** Kleine Programmfehler drücken auf das Freibeuter-Flair.

#### SPIELSPASS

**83%** Trotz wenig Handlungsfreiheit ein absoluter Süchtigmacher

**82%** (abgewertet) Sehr gelungene Mischung aus Strategie und Action. Klasse!

**74%** (abgewertet) Spieldesign-Probleme dämpfen das Karibik-Vergnügen.

| | Segeln (Grün) | Kämpfen (Rot) | Handeln (Blau) |
|---|---|---|---|
| Sid Meier's Pirates! | 40% | 40% | 20% |
| Port Royal 2 | 30% | 30% | 40% |
| Fluch der Karibik | 40% | 25% | 35% |

SPIELELEMENTE: GRÜN= Segeln, ROT= Kämpfen, BLAU= Handeln

## PRÜFSTAND

### S'KILL-O-METER

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KÄUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

### 512 MB RAM

| 512 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | Geforce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | hellgrün | hellgrün | hellgrün | hellgrün | hellgrün |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |

800 MHz 256 MByte RAM Geforce2 MX | 1.200 MHz 512 MByte RAM Geforce FX 5200 Ultra | 1.500 MHz 512 MByte RAM Radeon 9600

### 1.024 MB RAM

| 1.024 MB RAM | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | Geforce4 Ti-4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | hellgrün | hellgrün | hellgrün | hellgrün | hellgrün |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | grün | grün | grün |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange | gelb | gelb | gelb | grün | grün | dunkelgrün | dunkelgrün | dunkelgrün |

### LEISTUNGSMERKMALE

1.000 MHz CPU-Leistung reichen bereits, um flüssig zu spielen. Besitzer einer Radeon 9600 XT oder besser aktivieren vierfache Kantenglättung. Wenn in Ihrem PC hingegen eine FX 5200 Ultra arbeitet, deaktivieren Sie die „Erweiterte Beleuchtung" und die „Schatten", ansonsten ruckeln die Fechtduelle merklich. Bei einer DX7-Grafikkarte (Geforce4-MX- oder Geforc2-Reihe) fehlen die hübschen Wassereffekte.

### PRO & CONTRA

- \+ Herrliche Südsee-Idylle
- \+ Rundes Spieldesign
- \+ Extremer Süchtigmacher
- \+ Unkomplizierter Spielablauf
- \+ Viele Minispiele
- \+ Fünf Zeitepochen
- \+ Historische Hintergrundgeschichte
- \+ 27 Schiffstypen
- \+ Klasse Piratenflair
- \+ Lustige Charaktere
- − Nicht besonders Spieltief
- − Lange Seereisen
- − Auf die Dauer zu wenig Abwechslung
- − Vorgegaukelte Freiheit

## SCHIFFE ANGREIFEN



Auf hoher See gibt es keine Regeln. Nehmen Sie einfach, was Sie brauchen, und jagen Sie Piraten.

## KÄMPFEN



Meinungsverschiedenheiten werden umgehend geklärt. Zeigen Sie den Schurken, was eine Harke ist.

welche Nationen derzeit im Clinch liegen. Greifen Sie bloß keine Schiffe an, die nichts gegen Ihren König im Schilde führen, sonst warten Sie vergeblich auf eine Beförderung. Wer seinem Land einen Dienst erweist und Widersacher auf den Meeresboden schickt, steigt beim nächsten Gouverneurs-



»Bei Hungersnot möglich: Meuterei um das Bounty.«

# So spielt sich Pirates!

Hauptziel ist es, die verschleppte Familie aufzustöbern. Dabei durchleben Sie ein komplettes Piratenleben. Jede Spielsekunde entspricht dabei einem ganzen Tag. Trödeln ist also nicht! Wer sich reinhängt, lernt alle Spielelemente in ein paar Stunden kennen. Trotzdem packt einen schnell der Eifer, auf der Karriereleiter ganz nach oben zu klettern. Hier erfahren Sie, was Sie bei *Pirates!* alles anstellen können ...

SID MEIER'S PIRATES!

## STÄDTE EROBERN

Wenn Sie genügend Leute haben, lohnt es sich, eine Siedlung zu überfallen und zu plündern.

## SCHÄTZE SUCHEN

In Spelunken erhalten Sie Tipps über versteckte Schätze. Das ist die beste Möglichkeit, reich zu werden.

## TANZEN

Ein Pirat, der tanzt, ist wie ein Beamter, der auf Arbeit steht. Sei's drum, Frauen stehen drauf.





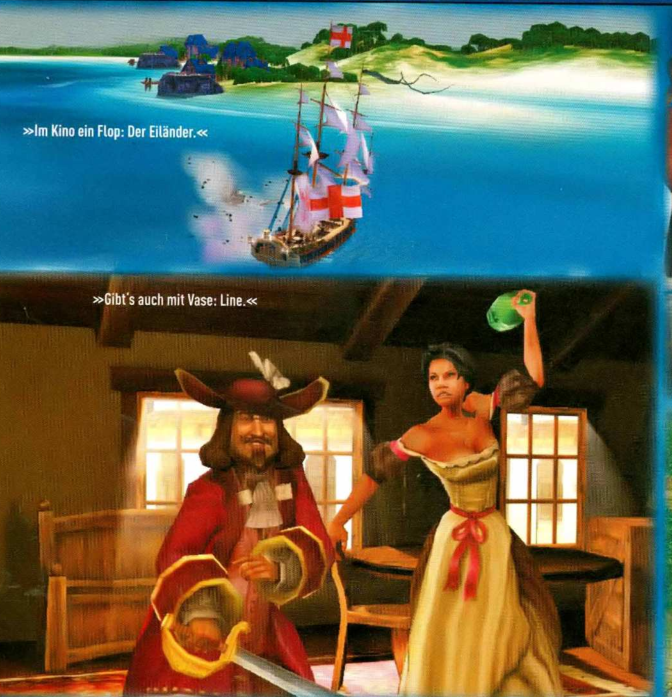
besuch stufenweise auf, bis irgendwann der Herzogstitel winkt. Je höher Ihr Rang ausfällt, desto leichter fallen viele Aktionen, wie zum Beispiel Männer anheuern oder handeln. Außerdem erregen Sie schneller die Aufmerksamkeit der holden Weiblichkeit. Dazu später mehr ...

**WAS FÜR EIN LANGER TANZ!**

Freibeuter waren die Playboys der Karibik. In jeder Stadt hatten Sie eine Geliebte, der sie erzählten, dass sie die Einzige wäre. Männer waren eben schon immer Schweine. Bei *Pirates!* haben Sie es jedoch mit einem ziemlichen Milchgesicht zu tun. Um eine hübsche Dame zu betören, wagt der Bursche sogar den Schritt aufs Tanzparkett. Was soll das denn? Ein Pirat, der die Hufe schwingt und sich in vornehmem Palaver übt? Komisch, komisch. Wenn Sie die Aufmerksamkeit einer Gouverneurstochter erheischen wollen, kommen Sie um das Gehopse nicht herum. Das Ganze findet in Form eines Minispiels statt, bei dem Sie bestimmte Bewegungen durch korrektes Timing per Tastendruck ausführen. Anfangs wird Ihre Leistung oft mit einem „Ich hoffe, Sie stellen sich auf See geschickter an als auf dem Tanzparkett!"

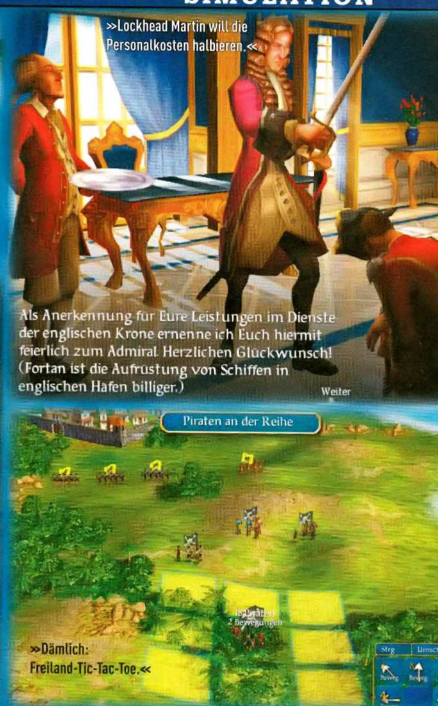



»Ein wirklich dämlicher Platz für ein Krankenhaus.«



>>Im Kino ein Flop: Der Eiländer.<<

>>Gibt's auch mit Vase: Line.<<




>>Lockhead Martin will die Personalkosten halbieren.<<

>>Dämlich: Freiland-Tic-Tac-Toe.<<

abgetan. Zum Glück ist diese Einlage nicht die einzige interaktive Zwischensequenz: Fechtkämpfe, Seeschlachten, Stadteroberungen, Schleichmissionen und die Schatzsuche kommen ebenfalls als Spiel im Spiel daher. Sämtliche Prinzipien sind stimmig, aber ziemlich flach. Dafür dauern die Aktionen aber auch nicht lange und gehen deshalb nicht auf die Nerven. Beim Säbelduell haben Sie etwa genau drei Schlag- und Blockvarianten. Genau wie früher. Inzwischen schon ein bisschen mager. Auf der anderen Seite unterstreichen die simplen Interaktionen das eingängige Spielprinzip von *Pirates!*. Hier setzen die Entwickler nicht auf ausufernde Handels- und Kriegsstrategien, sondern bleiben wie beim Original bei einfachen, aber durchgestylten Spielelementen. Ähnlich verhält es sich mit der geschickt vorgegaukelten spielerischen Freiheit. Denn es macht keinen Sinn, eine weite Reise ins östliche Vera Cruz anzutreten. Hier gibt es keine Karten, Gegenstände etc., die Sie nicht auch im dicht besiedelten Westen ergattern könnten. Außer, Sie haben einen Spezialauftrag.

## REISE, REISE

Optisch schießt *Pirates!* zwar nicht den Vogel ab, die leicht comicartige Grafik sorgt aber für die altbewährte Südsee-Idylle. Gerade die vielen Kleinigkeiten machen den Titel lebendig und charmant. So stimmt Ihre Besatzung nach einem geglückten Raubzug Matrosenlieder an und schwingt bei jeder abgefeuerten Breitseite den Rum-Krug. Im Gegensatz zur Konkurrenz glänzt der Titel nicht durch spielerischen Tiefgang, dafür zieht das extrem runde Spieldesign erneut in den Bann und Sie erleben Abenteuer mit viel Humor. Ahoi – und 'ne Buddel voll Rum!

RALPH WOLLNER

### FAZIT

**JOACHIM HESSE**



Spiele von Sid Meier finde ich total überflüssig. *Colonization, Alpha Centauri, Gettysburg* ... Wer braucht die? Ich nicht. Doch es gibt eine Ausnahme: *Pirates!*. Der moderne Aufguss kommt mir gerade recht. Das virtuelle Piratenleben erinnert mich an meine Jugend als gesetzloser Rebell im Kinderbecken unseres örtlichen Schwimmbads. Ich liebe es, den Silver Train zu überfallen, Holländer und Franzosen gegeneinander auszuspielen. Ho, ho, bald bin ich wieder „King's Advisor"! Ach Mist, den gibt es ja nicht mehr ...

### FAZIT

**RALPH WOLLNER**



Als ich 17 war, habe ich glatt ein halbes Jahr mit *Pirates!* verbracht. Das hat mich ein komplettes Jahr in der Schule gekostet. Egal, aus mir wäre ja eh nichts geworden. Bereits bei der Einführungssequenz (im Spiel, Sie Ferkel!) loderte meine alte Leidenschaft wieder auf. Wer auf unkomplizierte Piratenabenteuer mit grandioser Atmosphäre steht, ist mit *Pirates!* bestens bedient und verzeiht die seichte Spieltiefe gern. So, ich habe jetzt keine Zeit mehr, schließlich will ich noch meine Familie retten!

### SID MEIER'S PIRATES!

**MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98

**SINNVOLL:** 2,2 GHz, 512 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Simulation |
| **PREIS:** | Ca. € 50,- |
| **ENTWICKLER:** | Firaxis Games |
| **VERTRIEB:** | Atari |
| **INTERNET:** | www.pirates-game.com.de |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Ein echter Pirat lässt gern mal den Einzelgänger raushängen.

**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 79% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 88 |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 83%**

*SEHR GUT – Gelungenes Comeback der Piraten-Referenz.*



»Auch im Jedi-Knast wollten die Altgedienten gern die Mastdärme der Frischlinge versilbern.«

**FAZIT**



**AHMET ISCITÜRK**

Sie mochten Lara Crofts letztes Abenteuer trotz der diversen Mängel? Sie mögen Grusel-Adventures und hauen gern Zombies auf die Zwölf? Dann ist wohl auch *Shade* Ihr Ding. Hacken, ballern, rätseln, springen, klettern und sich ab und zu in ein Monster verwandeln – was will der Action-Adventure-Fan mehr? Eventuell eine genauere Steuerung und keinen ständig daherschwafelnden Hauptcharakter, denke ich.

# Sehr geistreich!

**Was für ein Pech! Erst verschleppt man Ihren Bruder und dann penetrieren Sie in SHADE: ZORN DER ENGEL auch noch Monster, Zombies und Dämonen.**

Ihr Bruder bohrt gern in alten Löchern. Dabei erweckt er fiese Wesen, die ihn prompt entführen. Von Albträumen geplagt, machen Sie sich auf den Weg, um die Spur des Verschollenen aufzunehmen. Klingt wie das böse Erwachen nach einem Ostblock-Puff-Gelage. Ist aber die Story des Spiels. Mehr verraten wir dazu nicht, um Ihnen nix vorab zu versauen. Spielerisch bietet *Shade: Zorn der Engel* mehr Action als Knobeleinlagen. Wie in *Tomb Raider* rennen Sie durch jede Menge Ruinen, Tempel oder Dörfer, lösen Schalterrätsel, turnen wild herum und treiben allerlei Feinden den Schabernack mit scharfer Klinge und blauen Bohnen aus.

**DÄMONISCH**

Sie wandeln aber nicht nur auf Frau Crofts Pfaden, sondern verlassen sich auch auf das Übersinnliche. Mit Ihrem Schwert rasieren Sie Zombies, Skelettkriegern und Dämonen gleich im Rudel den Schritt und auf Wunsch schlagen Sie die Arschgeigen sogar mit deren eigenen Waffen. Per Knopfdruck verwandeln Sie Ihre Spielfigur dann in einen hässlichen Götzen, der ordentlich austeilen kann. So wie die werte Ehefrau unseres freizeitorientierten Chefs. Doch in Monsterform watschen Sie nicht nur Fieslinge ab, sondern schieben beispielsweise Kisten durch die Gegend, um voranzukommen. Die Verwandlung zehrt von einer Energieleiste, weshalb der Einsatz dieser Mutier-Option gut gewählt sein will. Durch teilweise versteckte, leuchtende Bällchen füllen Sie die Leiste wieder auf. Deshalb sollte man in allen Ecken nach den Dingern suchen.

**ORDENTLICH**

Klingt alles gar nicht so übel? Meckern müssen wir trotzdem. Die unpräzise Steuerung nervt in Kämpfen und Hüpfpassagen. Die ständigen pseudocoolen Sprüche des Helden erwecken den Wunsch, Amok zu laufen und die Rätsel sind auf Dauer eintönig wie RTL-Fernsehshows. Grafisch geht *Shade* noch mit einem „gut" durch. Nette Effekte verschönern die etwas detailarmen Figuren und Level. Die fehlende Schnellspeicher-Funktion fällt ebenfalls nicht groß ins Gewicht, da es ja Speicher-Punkte gibt.

AHMET ISCITÜRK

**SHADE: ZORN DER ENGEL**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98SE | **GENRE:** | Action-Adventure |
| | **PREIS:** | Ca. € 35,- |
| | **ENTWICKLER:** | Black Element |
| | **VERTRIEB:** | Deep Silver |
| | **INTERNET:** | www.shade-game.com |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Wer mit Dämonen tanzt, hat keine Freunde!
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

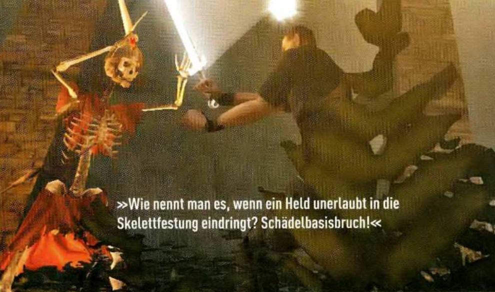
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| STEUERUNG | 70% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 77% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 71%**

*GUT – Eine solide Mischung aus Tomb Raider, Indiana Jones und Silent Hill.*



»Schockierende Aufnahmen aus der Red-Bull-Fabrik: Der Stier wehrt sich gegen die Taurin-Entnahme aus seinen Hoden.«



»Wie nennt man es, wenn ein Held unerlaubt in die Skelettfestung eindringt? Schädelbasisbruch!«




»Gewalt in der Ehe extrem: Die Veilchen verdeckt selbst die größte Sonnenbrille nicht mehr.«

# Mehr Furcht, weniger Durst!

Blutsauger brauchen keine Punica-Oase, um den Durst zu löschen. In VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES tut es auch eine Halsschlagader.

- Basiert auf Pen&Paper-Spiel
- Verwendet die *HL 2*-Grafikengine (Source)
- Sieben spielbare Rassen
- Rund 60 Stunden Spielzeit
- Englische Sprachausgabe mit deutschen Untertiteln
- Etwa 60 Stunden Spielzeit
- Noch einige Bugs
- Patch angekündigt

Sie kennen das ja. Ein geiles Spiel erscheint, Sie zocken es gierig durch und warten dann hungrig auf den Nachfolger. Aber es gibt auch Ausnahmen. Wie zum Beispiel Nihilistic Softwares *Vampire: The Masquerade – Redemption*. Das hatte brillante Ansätze, doch unterm Strich gab es zu viele Mängel, wodurch dem atmosphärischen Titel eine hohe Wertung verwehrt blieb. Trotzdem waren nicht nur wir auf eine Fortsetzung scharf. Denn die Thematik an sich schien geradezu prädestiniert für ein geniales Computerspiel. Und weil die Hoffnung zuletzt stirbt, war sich jedermann sicher, dass der Nachfolger einfach besser sein wird! Viereinhalb Jahre verstrichen, bis *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* dann endlich herauskam und schon nach wenigen Stunden Spielzeit fielen wir mit Tränen des Glücks in den Augen auf die Knie. Es ist eben immer wieder zum Weinen schön, wenn die eigenen Erwartungen übertroffen werden.

### KINDER DER NACHT

Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich erst einmal für einen der sieben Vampir-Clans und das Geschlecht Ihrer Spielfigur. Die Wahl hat dabei krasse Auswirkungen auf den Spielverlauf. Da wären zum Beispiel die Gangrel, die sich wenn nötig in klauenbewährte Monster verwandeln. Oder die Nosferatu, die durch ihr abstoßendes Äußeres ein sprichwörtliches Schattendasein fristen und sich unsichtbar machen können – fast wie Übergewichtige in der Disco. Stilvoller gehen die Ventrue zur Sache. Die smarten Wesen zwingen Kraft ihres Willens schon mal ganze Menschengruppen zum Massenselbstmord und manipulieren problemlos Gesprächspartner. Für Unentschlossene gibt es übrigens ein lustiges „Quiz", ähnlich wie in *Elder Scrolls 3: Morrowind*. Hier beantworten Sie einfach auf Ihren persönlichen Charakter bezogene Fragen, worauf automatisch eine entsprechende Spielfigur erstellt wird.

### LEICHTER EINSTIEG

Die Rollenspielwelt ist in vier große Stadtteile aufgeteilt, die nach und nach freigeschaltet werden: Santa Monica, Downtown, Hollywood und Chinatown. Weil es dort so vieles zu tun und entdecken gibt, beginnen Einsteiger mit dem sauguten Tutorial. Hier lernen Sie, wie man diskret Menschen aussaugt, kämpft,

## So spielt sich Vampire: Bloodlines

Vampire saugen nicht nur. Zumindest in diesem Spiel hat man als scharfes Nachtschattengewächs verdammt viel Arbeit zu erledigen.

### LABERN



Viele Jobs und Hinweise erhalten Sie nur, wenn Sie fleißig Konversation führen.

### KÄMPFEN



Baseballschläger, Äxte, Schusswaffen und sogar abgetrennte Arme dienen als Waffen.

### RÄTSELN



Rätsel kommen in vielen Formen vor. Meist knabbern Sie an Computer-Passwörtern.

### SAUGEN



Sie bleiben nur am Leben, wenn Sie genügend Halsschlagadern penetrieren.

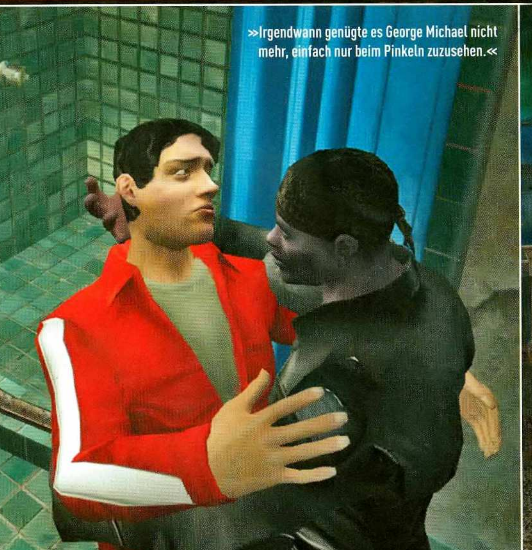
## Stell dir vor!

Sie dachten, die düstere Rollenspielwelt der Blutsauger wäre eine Erfindung von Activision? Dann sollten wir Sie wohl schleunigst aufklären!




*Vampire: The Masquerade – Redemption* und auch *Bloodlines* basieren auf dem Pen&Paper-Rollenspiel *Vampire: Die Maskerade* von White Wolf Games. Interessierte, die gern in gemütlicher Runde bei Kerzenschein mit Freunden schaurige Abenteuer mit Stiften, Zetteln und Würfeln erleben möchten, ergattern die deutsche Version für 35 Euro beim Verleger Feder und Schwert.

Info: www.feder-und-schwert.com



»Irgendwann genügte es George Michael nicht mehr, einfach nur beim Pinkeln zuzusehen.«



»Absolvierte ein langes Training: van Gogh.«

## VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

### VERGLEICH

| GOTHIC 2 | VAMPIRE: BLOODLINES | VAMPIRE: REDEMPTION |
|---|---|---|
| **STORY** | | |
| 91% Tiefgehende Hintergrund-geschichte mit vielen Verästelungen. | 95% Fesselnder geht es kaum. Je mehr Sie enthüllen, umso geiler wird es! | 90% Düster und spannend. Vampir-Fans verschlingen die Geschichte geradezu. |
| **GRAFIK** | | |
| 79% Nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit, aber locker noch im grünen Bereich. | 87% Wundervoll gestaltete Gesichter und atmosphäri-sche Umgebungen. | 70% Nach all den Jahren haut die Grafik niemanden mehr vom Hocker. |
| **KAMPFSYSTEM** | | |
| 84% Hohe Lernkurve durch sehr ausufernde Magie-Arten. Profis freuen sich. | 85% Kämpfe erinnern an *Hitman* und Co. Nix für Rollenspiel-Puristen? | 79% Vielen ist das Kampf-system zu hektisch und unübersichtlich. |
| **SPIELSPASS** | | |
| 81% Kommt nicht mehr ganz so revolutionär gut rüber wie früher. Trotzdem cool. | 90% Ohne Bugs und Ruckler wäre sogar eine höhere Wertung drin gewesen. | 74% Ein gutes Spiel, doch mit dem Nachfolger hält es überhaupt nicht mit. |
| 55% 20% 25% | 40% 40% 20% | 60% 25% 15% |

SPIELELEMENTE: GRÜN=Kämpfen, ROT=Labern, BLAU=Grübeln

### PRÜFSTAND

**S'KILL-O-METER**

Einsteigerfreundlich? Schwierig? Komplex? Ist das Spiel was für Sie? Ob man erst das Handbuch auswendig lernen muss, aus Frust den PC mit dem Mauskabel stranguliert oder ständig nur zwei Tasten drückt: Unsere Skala zeigt's!

- KEINE-ANDEREN-HOBBYS-HABER
- PC-ACTION-ABONNENT
- ZOCKER-WEIBCHEN
- DURCH-SCHNITTS-SPIELER
- LÖSUNGS-BUCH-KAUFER
- GEGEN-FRAUEN-VERLIERER
- NUR-MOORHUHN-SPIELER

### 512 MB RAM

| | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | GeForce4 Ti 4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb |

1.400 MHz 512 MByte RAM, Geforce FX 5200 Ultra | 1.900 MHz 512 MByte RAM, Radeon 9600 XT | 2.600 MHz 1.024 MByte RAM, Geforce FX 5900 XT

### 1.024 MB RAM

| | | Geforce2 MX | Geforce3 Ti-200 | Geforce FX 5200 | GeForce4 Ti 4200 | Geforce FX 5700 | Radeon 9600 XT | Geforce 5900 XT | Geforce FX 5950 | Radeon 9800 Pro |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU mit 1.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot | rot / rot |
| CPU mit 1.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange | orange / orange |
| CPU mit 2.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb | gelb / gelb |
| CPU mit 2.500 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün |
| CPU mit 3.000 MHz | 800x600x16 / 1.024x768x32 | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün | grün / grün |

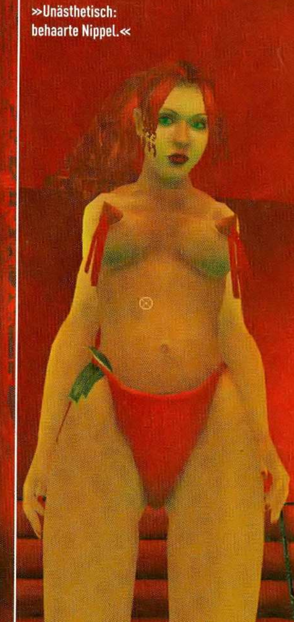
### LEISTUNGSMERKMALE

Da der zweite Teil der Blutsauger-Reihe die Source-Engine verwendet, hängt die Performance wie bei *Half-Life 2* hauptsächlich von der CPU ab. 512 MByte Speicher sind zudem absolute Minimal-Vorraussetzung – erst mit einem GByte spielen Sie wirklich flüssig. Als Grafikkarte reicht bereits eine FX 5200 Ultra für 1.024x768. Besitzer einer Geforce2 oder Geforce4-MX müssen auf zahlreiche Effekte verzichten.

### PRO & CONTRA

- \+ Tolle Sprachausgabe
- \+ Sehr guter Soundtrack
- \+ Hübsch modellierte Gesichter
- \+ Lange Spieldauer
- \+ Spitzen-Fähigkeitensystem
- \+ Auswahl der Spielfigur beeinflusst die Spielmechanik
- \+ Absolut geniale Atmosphäre
- \+ Hervorragende Story
- \+ Abwechslungsreiche Aufgaben
- – Noch lästige Bugs
- – Wechselhafte Grafik-Qualität
- – Zu viele identische KI-Figuren
- – Viele Ladepausen
- – Zu wenig Interaktion mit Umgebungs-Objekten

schleicht, sich in Computer hackt, Schlösser knackt und so weiter. Das Absolvieren des Tutorials ist zwar nicht Pflicht, doch die dabei erworbenen Erfahrungspunkte können Sie gut gebrauchen. Ihre Spielfigur steuern Sie aus der Ego- und Verfolger-Perspektive, genau wie in der *Hitman*-Reihe. Kämpfe laufen in Echtzeit ab und spielen sich wie in einem Actionspiel. Sie prügeln, ballern und hacken Gegner aus den Latschen, wobei die Effizienz von Ihren Erfahrungswerten abhängt. Ihre Spezialfähigkeiten – im Spiel Disziplinen genannt – kosten dabei ordentlich Saft, weswegen die Blut-Anzeige immer gut gefüllt sein sollte. Durch das Aussaugen von Blutbeuteln, Menschen und Ratten tanken Sie die Leiste wieder voll. Tun Sie das zu auffällig, durchbrechen Sie die so genannte Maskerade, was zum Tod führen kann. Wenn jeder weiß, dass Sie ein Blutsauger sind, bringt das halt Probleme mit sich. Man denke nur mal an unseren Finanzminister. *Bloodlines* bietet rund 70 Missionen, wovon mehr als die Hälfte nicht zwingend zu ab-


»Unästhetisch: behaarte Nippel.«

solvieren sind. Doch wie beim Tutorial gilt: Die Erfahrungspunkte kann man gut brauchen. Die meisten Nebenjobs ziehen Sie durch Gespräche an Land. Quatschen Sie also ruhig jeden an, denn man weiß ja nie, was sich für Möglichkeiten auftun. Die Missionen selbst könnten unterschiedlicher nicht sein. Mal gilt es ein Spuk-Hotel zu infiltrieren, dann wieder sollen Sie die entführte Tochter eines einflussreichen Asiaten befreien, einen Serienmörder festnageln oder den Ursprung einer Vampir-Seuche ergründen. Dabei erleben Sie dermaßen viele „Mann, ist das geil"-Momente wie schon lange in keinem Rollenspiel mehr. Manchmal haben wir aus Angst sogar das Licht angemacht, um weiterzuspielen und wo sonst hackt man eine Horde Monster auf einem Pornofilm-Set zu Brei oder watscht Zombies auf dem Friedhof mit einem abgetrennten Arm ab? Wundervoll!

**ZWISCHEN DEN FRONTEN**

Die Wahl der Aufträge hat erhebliche Auswirkungen, denn irgendeiner der rivalisierenden Vampir-Banden kommen Sie immer in die Quere. Im Idealfall gelingt es Ihnen, die verfeindeten Clans gegeneinander auszuspielen. Ein weiteres Detail, das der Atmosphäre dient und das Spiel zu einem lebendigen, weil nichtlinearen Erlebnis macht. Allerdings gibt es auch Kritikpunkte. Während die Gesichter der Figuren super aussehen, wirkt die Umgebung manchmal etwas detailarm. Außerdem passiert es häufig, dass eine Gestalt gleich dreimal in einem Raum herumsteht, weil nicht genug unterschiedliche Figuren gebastelt wurden. Schlimmer sind häufige Ladepausen und blöde Bugs. Ton-Stotterer und gelegentliche Abstürze etwa. Ein rettender Patch ist zum Glück in der Mache. Deshalb gilt: Wer auch nur ansatzweise etwas mit Rollenspielen anzufangen weiß, legt sich dieses Spiel unbedingt zu. Alle anderen eigentlich auch, denn Titel, die eine dermaßen dichte Atmosphäre aufbauen, sind auch heute noch selten und verdienen unseren Respekt. Amen!

AHMET ISCITÜRK

**FAZIT**



**AHMET ISCITÜRK**

Endlich mal ein Rollenspiel ohne diese obligatorische Fantasy-Elfenprinzessin-Ork-Helden-Scheiße. Dieser Titel ist aber nicht nur deswegen so göttlich. Ich habe beispielsweise eine Sklavin, die ich ständig wie Dreck behandle. Trotzdem überhäuft mich die dumme Pute mit Geschenken und liegt mir zu Füßen. Da bin ich besonders erfreut darüber, dass mir so eine unterwürfige Dienerin auch in *Vampire: Bloodlines* zur Verfügung steht. Kurz gesagt: Dies ist mein persönliches Spiel des Jahres!

**FAZIT**

**CHRISTIAN BIGGE**



Ich stapfe durch das Kellergewölbe eines stillgelegten Krankenhauses. Widerlich! Die Wände sind voller Blut. Von allen Seiten dringen Röchler, ekelhaftes Gejaule und fiese Schreie an mein Ohr. Plötzlich knarrt direkt hinter mir eine Tür. Und ... nix passiert! Durchatmen. Weiter. Solche Hitchcock-Momente serviert *Bloodlines* am laufenden Band. Die Atmosphäre ist der Oberhammer, getragen von guter Grafik und Spitzensound. Aufgrund der Schockeffekte gehört das Spiel nicht in Kinderhände. Erwachsene jubeln umso lauter.

## VAMPIRE: BLOODLINES

**MINDESTENS:** 1,2 GHz, 384 MByte RAM, 4,7 GByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 2,6 GHz, 1 GByte RAM, Direct X9-Karte

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Rollenspiel |
| **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| **ENTWICKLER:** | Troika Games |
| **VERTRIEB:** | Activision |
| **INTERNET:** | www.vampirebloodlines.com |
| **SPRACHE:** | Englisch (dt. Texte) |
| **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Nix! Wer gern saugt, bleibt meist ganz allein.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 90% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 87% |
| SOUND | 92% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 90%**

*SEHR GUT – Das eindeutig beste Rollenspiel des Jahres!*

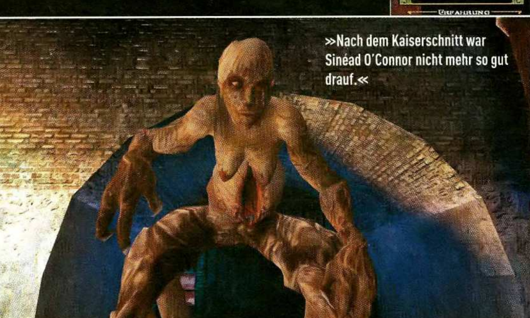



Alles auf einen Blick: Das Charakter-Menü.



»Von wegen Trainingslager! Hannawald im SM-Club erwischt.«

»Hat sich selbst ein Denkmal gesetzt: George W. Bush.«



»Nach dem Kaiserschnitt war Sinéad O'Connor nicht mehr so gut drauf.«

AUF DVD
VIDEO

»Ich bin froh, wenn deine echte Frau wieder hier ist.«

# Steuer, Mann!

**Bei ESCALATION, dem ersten Erweiterungspack zu JOINT OPERATIONS, gibt es massig neue Fahrzeuge. Schnallen Sie sich an!**

### IM VERGLEICH

| | |
|---|---|
| Battlefield Vietnam | 91% |
| Joint Operations: Escalation | 83% |
| Söldner | 73% |

Mit *Joint Operations* samt der Erweiterung *Escalation* bietet sich Mehrspielern eine echte Alternative zum Genre-König *Battlefield Vietnam*, auch wenn dieser mehr Waffen und Fahrzeuge als die Konkurrenz von Novalogic bereithält. Eine Alternative für Realismus-Freaks ist *Söldner*.

Dass eine heikle Situation eskalieren kann, wissen wir nicht erst seit Bushs Irak-Kreuzzug. Selbst in den heiligen Hallen der PC-ACTION-Redaktion verschärft sich schon mal die Lage, etwa wenn Kollege Iscitürk während einer BU-Konferenz kontrolliert einen fahren lässt. Im Add-on zu *Joint Operations: Typhoon Rising* mit dem vielversprechenden Namen *Escalation* geht es auch ziemlich brenzlig zu. Denn erneut ist die Hölle los in Südostasien. Deshalb spendierte Novalogic dem Add-on einige nette Neuerungen für alle Anhänger gepflegter Massenballereien.

### DU HAST EIN KRAD AB!

Da die Karten in *Joint Ops* recht groß sind, benötigen Sie entsprechende Fortbewegungsmittel. In der Erweiterung platzieren Sie Ihren Allerwertesten auf heißen Dirtbikes und lassen einen Mitstreiter hinten hocken. Da es an jeder Ecke Hügel oder andere Unebenheiten gibt, heben Sie mit dem Zweirad ab und nehmen Ihre Gegner aus der Luft ins Visier. Wenn das nicht cool ist, wissen wir auch nicht weiter. Als Fahrer sollten Sie aber viel Vertrauen in Ihren Sozius haben. Stellt sich dieser nämlich ungeschickt an und ballert wild in der Gegend herum, kann Ihr virtueller Hinterkopf ziemlich schnell eine Kugel abkriegen.

### FAHR ZEUG!

Neben acht neuen Waffen, darunter die deutschen G-3- und G-36-Gewehre, stehen endlich dicke Kampfpanzer für Sie bereit. Dort haben drei

## Äh ... geht das auch im echten Leben?

**HEISSE ÖFEN REITEN**
Erstmals können Sie sich auch bei *Joint Operations* auf ein Zweirad schwingen und den Easy Rider raushängen lassen. Die Biker sind allgemein beliebt, weil es sich auf dem Rücksitz so gut ballern lässt.



Foto: action press

*In Wirklichkeit sind Biker genauso beliebt. Dies beweist die Frauenfraktion der Hells Angels, die vergangenen Monat vor unserem Verlagshaus mit einer Demo gegen Medien-Sexismus auf sich aufmerksam machten.*

**DICKE ROHRE STEUERN**
Dank fetter Kampfpanzer nehmen Sie mit bis zu drei Spielern gegnerische Fahrzeuge, Infanterie und Gebäude aufs Korn. In den Rohren steckt ordentlich Feuerkraft – unterschätzen Sie die Dinger nicht!



*Wie Kollege Lukasz Ciszewski beweist, können Männer tonnenschwere Rohre bedienen. Übrigens: In seiner Kindheit wurde er von unsensiblen Mitschülern wegen dieses Gendefekts gehänselt.*

**DURCHDREHEN**
Im Hauptprogramm gab es nur Transporthelikopter. In der Erweiterung lenken Sie auch flinke Kampfhubschrauber. Taucht ein Heli am Himmel auf, sinken sämtliche Gegner ehrfürchtig zu Boden.



Foto: action press

*Ein Meister in der Kunst des Durchdrehens war Klaus Kinski. Es ist aber historisch nicht belegt, dass der mächtig wirre Schauspieler tatsächlich einen Helikopter-Führerschein besaß.*

## Gib mir fünf!

Zusammen mit Novalogic verlos[en] wir eine Hand voll Gratisversion[en] des neuen Erweiterungspacks *Joint Operations: Escalation*.




Sie wollen eins abgreifen? Dann beantworten Sie die folgende Frage:

**In welchem Krisengebiet spielt *Joint Operations: Escalation*?**

A. Südostasien
B. Deutschland
C. Mittelerde

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 20.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

»Der Beweis: Nicht alle sitzen im selben Boot.«

»Beliebter Treffpunkt: Tank-Stelle.«

»Neuinszenierung: Saddam Butterfly.«

**FAZIT**

**LUKASZ CISZEWSKI**

In Zeiten von grandiosen Physik-Spielereien à la *Half-Life 2* nervt es mich umso mehr, wenn bei *Joint Ops: Escalation* mein Motorrad zuckend in der Wand stecken bleibt, sich mehrmals um die eigene Achse dreht und schließlich explodiert. Bei der Physik-Darstellung hätte ein wenig Feintuning nicht geschadet. Trotzdem rockt das Add-on aufgrund neuer Panzer und Hubschrauber gewaltig.

Mitspieler Platz, eben wie im echten Militärleben. Einer lenkt das tonnenschwere Gefährt, der Kanonier sitzt im Panzerturm und bedient sein riesiges Rohr (muahahaha), während der Kommandeur von oben MG-Salven auf Gegner abfeuert und für den Kanonier die feindlichen Ziele markiert. Sie möchten höher hinaus? Dann versuchen Sie sich mal an den Kampfhubschraubern. Entweder steuern Sie – am besten komfortabel per Joystick – solch einen fetten Vogel oder bedienen gemütlich die Bordkanone. Ein weiteres Gimmick ist der praktische Fallschirm. Damit Sie nach dem Absprung nicht erst nach der Fallschirm-Taste suchen müssen, aktiviert sich der Schirm automatisch nach dem Ausstieg. So loben wir uns das. LUKASZ CISZEWSKI

## JOINT OPS: ESCALATION

| | | | |
|---|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, Joint Ops | **GENRE:** | Mehrspieler-Shooter |
| | **PREIS:** | Ca. € 28,- |
| | **ENTWICKLER:** | Novalogic |
| | **VERTRIEB:** | Electronic Arts |
| **SINNVOLL:** 2,4 GHz, 512 MByte RAM | **INTERNET:** | www.jointopsthegame.de |
| | **SPRACHE:** | Englisch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Advance and Secure, TDM, King of the Hill, Co-op; 1 Spieler/CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 64 Spieler
**INTERNET:** 150 Spieler

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84 % |
| STEUERUNG | 88 % |
| GRAFIK | 85 % |
| SOUND | 83 % |
| EINZELSPIELER | 50 % |

**MEHRSPIELER 83 %**

*SEHR GUT – Actionreicher Massen-Shooter mit unkonventioneller Spielphysik.*


»Brennt manchmal: After Shave.«


»Neu von Kukident: Gebüschreiniger.«



»Ungezwungener als angenommen: Jahreshauptversammlung ehrenamtlicher Unfallopfer.«

- Nur mit Hauptprogramm spielbar
- 10 Einzelspieler-Levels
- 6 neue Mehrspieler-Karten (3 davon aus den Patches)
- 2 neue Mehrspieler-Modi
- Verbesserte Grafikengine unterstützt Pixel Shader 3.0
- Havok-Physikengine

## IM VERGLEICH

| | |
|---|---|
| Clive Barker's Undying (abgewertet) | 84% |
| Painkiller | 76% |
| Painkiller Battle out of Hell | 71% |

*Painkiller* ist ein Spiel für Menschen, die statt intelligenter Unterhaltung einfach mal ihr Gehirn für ein paar Stunden abschalten wollen. Das Add-on *Battle out of Hell* setzt diesen Trend fort. Wären die Levels Musikstücke, fände man sie vermutlich nur auf B-Seiten von Maxis. Die ganz hervorragende Grafik schafft es dadurch nicht, das Gruselflair eines *Undying* zu verbreiten. Und das ist auch schon über drei Jahre alt.

# Leichenathletik

**Es gibt Menschen, die behaupten, PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL sei eine Splatterorgie. Vermutlich sind das Kenner der englischen Version.**

Fünf Pflöcke tackern die vollbusige Zombie-Krankenschwester an die Wand. Leblos baumeln ihre virtuellen Arme herab. Aus der Hand rollt die rote Giftspritze, die Ihnen das Miststück wenige Augenblicke zuvor noch ins Fleisch jagen wollte. Tja, auf Ihre neue Schnellfeuer-Scharfschützen-Armbrust ist Verlass. Vampirjäger Van Helsing hätte für das Gerät mit fünf Holzspeeren pro Salve vermutlich seine Großmutter verkauft. Im Sekundär-Modus feuert das gute Stück springende Bomben. Ein eher nutzloses Gimmick. Doch um weiter darüber zu sinnieren, bleibt Ihnen keine Zeit. Schwammige Fettmonster stürmen brüllend auf Sie ein. Nachladen und ab durch die Mitte. Ihre einzige Chance, um zu überleben.

### FAHR ZUR HÖLLE!

Doch, es gibt dumme Fragen. Das hier ist so eine: „Welcher Idiot würde denn freiwillig in die Hölle gehen?" Eva, die rothaarige Fragestellerin scheint wohl noch etwas mitgenommen vom Kampf gegen Luzifer – im Gegensatz zu ihr fällt uns da nämlich sofort eine gewisse Person ein. Die heißt Daniel Garner und spielte schon im *Painkiller*-Hauptprogramm den ehrenamtlichen Teufelsaustreiber. Das Intro des brandneuen Add-ons *Battle out of Hell* verrät, wie Sie als Herr Garner den Horden der Hölle nach Luzifers Ende entkommen. Allerdings will sich nun der Dämon Alastor auf dem frei gewordenen Höllenthron breit machen. Grund genug für Sie, zum Ort des Geschehens zurückzukehren und dem Burschen seine Flügel in den Hintern zu rammen. „Ich werde Alastor erledigen und dann sehen wir uns wieder", verabschiedet sich Daniel. „Wenn nicht, bleibt uns sehr viel Zeit, unsere Sünden zu bereuen ..."

### IM DUTZEND BILLIGER

Zehn zusätzliche Levels bietet das Add-on (ein kleines davon nur auf dem Schwierigkeitsgrad Nightmare). Alle ähnlich simpel gestrickt und zusammenhanglos aneinander gereiht wie im ursprünglichen *Painkiller*. Die Qualität ist durchwachsen. Versprüht der Beginn im Herrenhaus dank grotesker Monster und passender Geräuschkulisse noch echtes Gruselambiente, erreicht der Levelwirrwarr mit zwei aufeinanderfolgenden Höhlen-Abschnitten seinen Tiefpunkt. Dezente Langeweile breitet sich dann aus. Auch wegen des ewig gleichen Interaktions-Schemas: Sie stürmen einfach von einem Checkpunkt zum anderen, bis der Level geschafft ist. Neu hinzugekommen sind einige ziemlich überflüssige Hüpfpassagen. Wer möchte, darf noch nach versteckten Mini-Bonusarealen suchen. Die Monster, denen Sie dazwischen begegnen, machen Sie mit Ihrem Waffenarsenal bekannt. Fertig. Dabei stecken die inzwischen ein wenig mehr ein, doch auch Sie haben aufgerüstet. Neben der oben erwähnten Pflock-Wumme gibt es einen weiteren neuen Schießprügel: Eine Art Maschinengewehr mit Flammenwerfer. So dürfte sich der Rammstein-Sänger während eines Konzerts füh-




»Nicht mehr viel zu verlieren: Leprakranke.«

»Seine russischen Eier sind gut durch.«

»Afterwork-Party Deutsche Bank: Gäste trotzdem abgebrannt.«

## Schnittwunde

Wie schon im Hauptprogramm entfernt Dreamcatcher in der deutschen Verson die meisten blutigen Splattereffekte. Außerdem fehlen die Monster-Kinder im Level „Herrenhaus". Der Leningrad-Level präsentiert sich hingegen unverändert, da die Nazi-Zombies auch im Original keine verbotenen Kreuze auf der Uniform tragen. Positiv anzumerken bleibt, dass die Entwickler die Zeit fanden, kleinere Bugs der Auslands-Version auszumerzen und alle Texte im Spiel zu übersetzen. Übrigens: Wer das deutsche Add-on auf sein englisches *Painkiller* installiert, beseitigt damit dort ebenfalls das Blut.

len. Nur der Benzintank leert sich schnell. Zurück zu den Gegnern: Die sind weiterhin dümmer als die Polizei erlaubt. Aber sie tauchen oft in Massen auf. Weil die fauligen Kollegen meist wie in *Serious Sam* nur gerade auf Sie zulaufen, zirkeln Sie problemlos um sie herum und schicken einen nach dem anderen zurück in die Hölle. Lauern Sie an einer Treppe, kommt das hirnlose Pack brav einzeln zu Ihnen die Stufen hoch, um sich den Todesstoß abzuholen. Das schmerzt.

### STEH DEINEN MANN!

Der Mehrspieler-Modus erfährt durch das Add-on einen kleinen Boost. Zu den diversen Deathmatch-Modi, Voosh (gleiche Waffe, unbegrenzte Munition) und Light Bearer (Vierfach-Schaden verteidigen) gesellen sich nun Capture the Flag und Last Man Standing. Inklusive sechs Karten, die noch nicht im Hauptprogramm enthalten waren. Drei davon gab es aber schon per Patch. Die Karten an sich sind in Ordnung, doch man merkt den Warschauer Entwicklern People Can Fly (*Gorky 17*) an, dass sie in diesem Bereich noch nicht so erfahren sind. Mit einem *Unreal Tournament 2004* hält das Leveldesign nicht mit. Empfehlen können wir den mit dem Hauptprogramm zufriedenen *Painkiller*-Besitzern *Battle out of Hell* aber auf jeden Fall. Schon allein die neuen Gegner und Endbosse sowie die leckere Grafik machen den Braten richtig fett. Wohl bekomm's!

JOACHIM HESSE

### PAINKILLER: BOOH

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1,5 GHz, 384 MByte RAM, 1,34 GByte HD, Win98, Painkiller | **GENRE:** | Ego-Shooter |
| | **PREIS:** | Ca. € 20,- |
| | **ENTWICKLER:** | People Can Fly |
| | **VERTRIEB:** | Dreamcatcher |
| | **INTERNET:** | www.painkillergame.com |
| **SINNVOLL:** 2,6 GHz, 1 GByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Keine Jugendfreigabe |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Capture the Flag, Last Man Standing etc.; 1 Spieler pro CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 16 Spieler
**INTERNET:** 16 Spieler

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 73% |
| STEUERUNG | 88% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 81% |
| MEHRSPIELER | 76% |

EINZELSPIELER **71%**

*GUT – Kurzes, schnörkelloses Add-on zu einem sehr geradlinigen Ekel-Shooter.*

### FAZIT

JOACHIM HESSE

Wer behauptet, *Painkiller* sei eine Splatterorgie, liegt völlig daneben. Denn herumfliegende Körperteile und ausufernde virtuelle Blutfontänen gibt es hier nicht. Ballern sollten Sie aber schon mögen. Darum dreht es sich nämlich in diesem Spiel. Was *Serious Sam* mit Humor erreicht, versucht *Painkiller* mit fauligem Verwesungs-Charme wett zu machen. Das gelingt nicht durchgehend. Das Add-on bietet aber genug, um seinen Preis zu rechtfertigen. Das ist mehr, als Dieter Bohlen von seinen Machwerken behaupten kann.



»Prinzip nicht verstanden: Safer Sex.«

**IM VERGLEICH**

| | |
|---|---|
| HdR: Schlacht um Mittelerde | 94% |
| Warcraft 3 | 92% |
| Age of Mythology | 90% |
| Armies of Exigo | 83% |

Welch Überraschung! *Schlacht um Mittelerde* und *Warcraft 3* halten die Spitze. Auch an *Age of Mythology* reicht *Armies of Exigo* nicht heran. Letzteres besinnt sich auf klassische Tugenden und punktet vor allem durch das eingängige Spielprinzip.

- Klassisches Echtzeit-Strategiespiel
- Kämpfe in Unter- und Oberwelt
- 3 Völker
- 30 Missionen
- Über 200 Einheiten
- Editor

# Schöne Ritterwochen

**Nach der Hochzeit folgt oft eine Scheidung, bei der die Fetzen nur so fliegen. Auch im mittelalterlichen ARMIES OF EXIGO sind sich die Parteien spinnefeind.**

Kampfschreie erfüllen die Luft, als die beiden Armeen in der Ebene aufeinander treffen. Die brennenden Geschosse der Katapulte reißen tiefe Löcher in die Formationen, doch die Menschen werfen nicht das Handtuch. Selbst als die riesigen Oger durch die Reihen fegen, preschen die Krieger mutig voran, weichen gewaltigen Keulenschlägen aus und treiben ihre Speere in die dicken Körper der Bestien. Ein Kämpfer in Rüstung steht inmitten seiner gefallenen Kameraden und überblickt das Schlachtfeld. Plötzlich trifft ihn ein Pfeil, feige abgeschossen in den Rücken. Als die Schmerzen ihn übermannen, läuft vor seinem geistigen Auge ein Film ab, der ihn zurückbringt an all die wunderbaren Orte, die er in seinem Leben besucht hat. Fantastische Wälder und Ebenen, große Städte ... Kraftlos nimmt er den Helm ab und sinkt verzweifelt zu Boden. Als der letzte Rest Leben ihn verlässt, greift er nach seinem Amulett. Im Tod und Verderben um ihn herum fällt es nicht groß auf, dass ein weiterer Soldat sein Leben lasen musste.

### FLOTTER DREIER

Nach diesem beeindruckenden Intro wischen Sie sich erst mal die Tränen aus den Augenwinkeln und starten in die Welt von *Armies of Exigo*. Die Kampagne des Spiels unterteilt sich in die Geschichten dreier Völker: Menschen, Gefallene, Untiere. Nach einer weiteren atemberaubenden Zwischensequenz erwartet Sie auch schon ein gewohnter Anblick. Denn *Armies of Exigo* ist durch und durch ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel. Sie blicken also von oben auf eine hübsche 3D-Welt. Während orchestrale Klänge Ihr Trommelfell streicheln, wiegen sich Bäume im Wind und Schmetterlinge belästigen Blumen. Scrollen Sie durch die Gegend, wackelt die Kamera sanft. Was – außer einem leichten Anflug von Seekrankheit – dieser Effekt bewirken soll, blieb uns schleierhaft. Die Ansicht lässt sich nur minimal und nicht stufenlos zoomen sowie um etwa 30 Grad drehen, was ziemlich nutzlos ist. Dafür begeistert der Sound mit exzellenten Sprechern. So erklingt etwa die deutsche Synchronstimme von Don Johnson aus den Lautsprechern. Super!

### BAU MICH AUF

Sie fangen an, eine Siedlung zu errichten, genau wie in den meisten anderen Vertretern des Genres. Arbeiter verdonnern Sie zum Abtragen von Rohstoffen. Schleppen die Kerle alles ins Haupthaus, füllen sich Ihre Lager und Kassen. Jetzt erweitern Sie Ihre Basis um neue Gebäude, in denen Sie Krieger und Zauberer ausbilden. Nur mit diesen gewinnen Sie schließlich kriegerische Auseinandersetzungen. Haben Sie endlich eine schlagkräftige Truppe zusammen, ziehen Sie über die großen Karten und erledigen die zahlreichen Kreaturen, die dort ihr Unwesen treiben.

»Karies: Nahaufnahme.«

### ES GEHT DRUNTER UND DRÜBER

Soweit hört sich alles nach einem *Warcraft*- oder *Starcraft*-Klon an. Da sind Sie wirklich auf der richtigen Fährte. Denn Black Hole Entertainment bezeichnen das Werk sogar als Fantasy-*Starcraft*. *Armies of Exigo* ist also bewusst klassisch gehalten. Auf Innovationen wollten die Jungs aus Ungarn aber doch nicht verzichten. So kämpfen Sie im Spiel nicht nur über, sondern auch unter der Erde. Dazu finden Ihre Leute einen Hintereingang in die unheimliche Unterwelt oder Sie bohren selbst einen. Ist ein Zugang gefunden, schicken Sie Ihre Jungs hinab und kämpfen in engen Gängen, bis Sie die gegnerische Basis erreicht haben. Nun zaubern Ihre Magier entweder Erdbeben und zerstören dadurch Gebäude an der Oberfläche oder Sie brechen nach oben durch und überraschen den Feind in seiner eigenen Festung. Hört sich lustig an, kann Ihnen anders herum aber auch passieren. Denn die Gegner-KI schlägt sich wacker und attackiert bewusst Ihre Schwachstellen. Vor allem im Mehrspieler-Modus mit bis zu sieben Partnern gibt's Schrecksekunden, wenn insektenartige Kreaturen urplötzlich aus dem Boden brechen und über Sie herfallen. Laune macht auch das Kommando über die zahlreichen Helden. Diese sind sehr kostbar: Stirbt einer, ist das Spiel zu Ende. Aber die Jungs hauen mächtig zu und unterstützen Ihre Einheiten mit Zaubersprüchen.

### HIER WIRD KLASSIK GESPIELT

*Armies of Exigo* spielt sich erfrischend simpel. Wer allerdings auf großartige Neuerungen wartet, der wird enttäuscht. Dafür legen Sie nach dem Start einfach los. Vor allem die gelungene Wegfindung der Einheiten überraschte positiv. Selbst in engen Gängen versperrten sich die Kämpfer nicht den Weg. Die ziemlich platte Geschichte überzeugt dagegen weniger. Vorhersehbare Wendungen und ein Szenario, das inzwischen ausgelutscht ist, reißen nur Senile noch vom Hocker. Optisch erfreut das Geplänkel zwar die Augen, jedoch hätten wir die Schlachten gern auch aus der Nähe betrachtet. Dafür versetzen Sie gerenderte Sequenzen in gepflegtes Staunen. Die stellen selbst das Intro von *Warcraft 3* in den Schatten. Kein Wunder, schufteten sich doch einige Leute, die bereits am *Final Fantasy*-Kinofilm gewerkelt haben, die Pfoten daran wund. Ein weiteres Schmankerl wartet auf Bastler. Diese bauen sich mit dem Editor eigene Missionen. Strategen werden also mit einem altbewährten Spielprinzip ohne besonders abwechslungsreiche Geschichte bedient.

ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**



Im Gegensatz zum Test von *Schlacht um Mittelerde* in der letzten Ausgabe stand keine Menschentraube um mich herum, als ich *Armies of Exigo* zockte. Dabei hat der Titel Ignoranz nicht verdient. Über die Geschichte lässt sich streiten, aber im Grunde erwartet Sie ein bodenständiges und hübsches Echtzeit-Strategiespiel mit cleveren Gegnern. Wer auf *Starcraft* steht, dem gefällt auch *AoE*. Punkt. Ach ja, Ihr besonderes Augenmerk möchten wir auf den Mehrspieler-Part richten. Hier warten epische Schlachten auf geübte Feldherren.



»Hat sich angesteckt: Feuersalamander.«



»Der Versehrtenverein Ennepetal-Ost besucht ein Stahlwerk.«



»Endlich mal wieder im Rampenlicht: Oger Whittaker.«

## ARMIES OF EXIGO

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1,4 GHz, 384 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98SE | **GENRE:** | Echtzeit-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| | **ENTWICKLER:** | Black Hole Entertainment |
| | **VERTRIEB:** | Electronic Arts |
| **SINNVOLL:** 2,8 GHz, 1 GByte RAM | **INTERNET:** | www.aox.ea.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team-)Deathmatch, Capture the Flag; 1 Spieler pro CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 8 Spieler
**INTERNET:** 8 Spieler

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 84% |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 84% |
| MEHRSPIELER | 85% |

**EINZELSPIELER**

**83%**

**SEHR GUT – Bei dieser klassischen Echtzeit-Strategie geht es drunter und drüber.**



AUF DVD
DEMO
PATCH
TREIBER

- Inoffizieller Nachfolger von *Pharao*
- Verbesserte *Empire Earth*-Engine
- 20 Szenarien
- Editor

**IM VERGLEICH**

| | |
|---|---|
| Die Siedler 5: Das Erbe der Könige | 85% |
| Anno 1503 | 84% |
| IC: Kinder des Nils | 77% |

Die fantastische Optik und das eingängige Spielgeschehen lassen *Die Siedler 5: Das Erbe der Könige* auf Platz 1 spurten. Dicht darauf folgt *Anno 1503*, das sich aufgrund der Langzeitmotivation noch vor dem komplexen und unübersichtlichen *Kinder des Nils* einreiht.

# Auf! Bauen!

**In IMMORTAL CITIES: KINDER DES NILS schwingen Sie als Pharao die Peitsche und Sklaven schuften fürs Reich.**

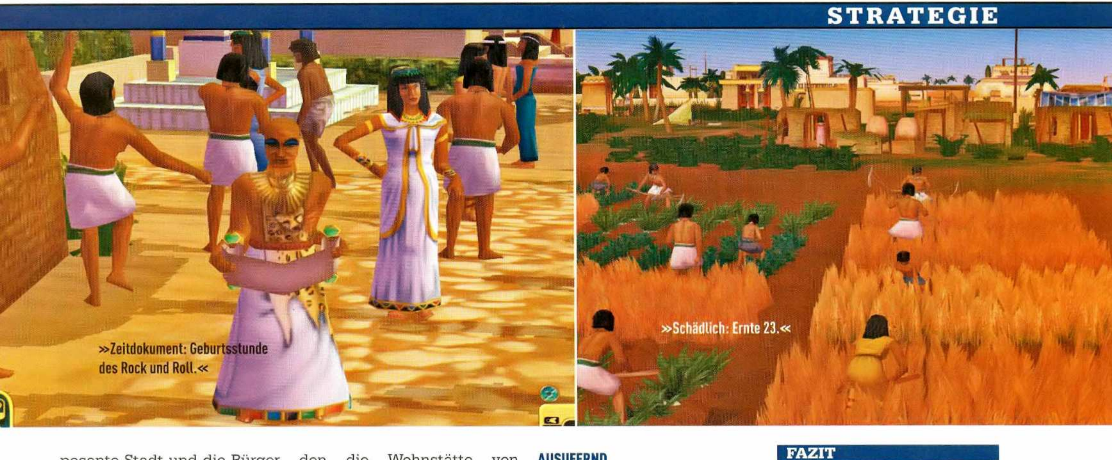
Wer würde nicht gern mal Pharao (ein Synonym für Christian Bigge) sein, Untergebene herumscheuchen und Sklaven beim Bau der Pyramide antreiben? Dieses fantastische Dasein dürfen Sie nun wenigstens virtuell erleben. In *Immortal Cities: Kinder des Nils* kümmern Sie sich um die Bevölkerung und bauen ein Reich auf.

**BAU, MEISTER!**

Genau wie Rom wurden auch die ägyptischen Städte nicht an einem Tag erbaut und so machen Sie sich daran, eine Siedlung aus dem Boden zu stampfen. Das gestaltet sich allerdings zäher als Sie vielleicht denken. Einsteiger kämpfen mit unübersichtlichen Menüs, während sie sich langsam mit der Spielmechanik vertraut machen. Blicken Sie dann einigermaßen durch, geben Sie erste Gebäude in Auftrag. Je nachdem, wie viele Arbeiter unter Ihrer Fuchtel stehen, ziehen diese mehr oder weniger schnell das Bauwerk hoch. Schließlich machen sich andere Knechte auf, Rohstoffe zu sammeln. Bauern legen Felder an, um hungrige Bäuche zu füllen. Dabei sollten Sie darauf achten, wo Sie Ihre Felder anlegen. Denn der Nil steigt auch mal an und überflutet das eine oder andere Gebiet. Das ganze Spektakel betrachten Sie aus der Vogelperspektive. Die schicke 3D-Landschaft versetzt Sie dabei in die richtige Stimmung, sich kreativ reinzuschaffen. Die Kamera ist jederzeit drehbar und die Sicht zoomt auch extrem nah ans Spielgeschehen. Ägyptische Klänge begleiten Ihr mühsames Vorankommen. Sie spüren förmlich den heißen Wüstenwind, der Ihnen im Nildelta um die Ohren weht. Beobachten Sie doch mal mit der Kamera Ihre im-

»Schnell Ulla, da hinten ist noch eine Liege frei!«

»Denkmal für HPs Deskjet 500.«



»Zeitdokument: Geburtsstunde des Rock und Roll.«

»Schädlich: Ernte 23.«

posante Stadt und die Bürger bei ihrem täglichen und nächtlichen Treiben. Da fühlen Sie sich wie ein echter Spanner – äh Herrscher! Doch bevor das so weit ist, dauert es. Gut Ding will eben Weile haben. Um etwa einen Palast bestaunen zu können, hocken Sie mehrere Stunden vor dem Rechner. Gelobt sei die Zeitraffer-Funktion.

**ANSEHEN!**

Feist auf den Lorbeeren auszuruhen ist aber nicht, denn das gemeine Volk nervt Sie ständig. Da bricht eine Seuche aus, also errichten Sie schnell ein Krankenhaus. Dort fordern die Wichte ihr Recht auf freie Religionsausübung. Also bauen Sie flugs einen Tempel. Sollten Sie es mal wagen und den Volksbedürfnissen nicht sofort nachkommen, steigen die undankbaren Geschöpfe Ihnen flott aufs Dach. Da Sie als Herrscher vom Volk verehrt werden möchten und um noch größeres Ansehen zu erlangen, erbauen Sie Denkmäler oder einen Palast, gegen den die Wohnstätte von Queen Elizabeth II. wie eine Hundehütte anmutet. Wie überall gibt es auch im virtuellen Ägypten Neider. Schützen Sie sich und Ihr Volk mit Wachen vor Überfällen. Beobachten Sie, wie Räuber die Bürger vermöbeln, sieht das zwar lustig aus, sorgt aber für ungute Stimmung. Die kann dazu führen, dass Sie die längste Zeit Pharao gewesen sind. Da diese selten mehr als 40 Jahre auf diesem Planeten wandelten, heißt es, sich rechtzeitig um die Nachfolge zu kümmern. Als eine Art Gott benötigen Sie nach Ihrem Abgang eine entsprechende Grabstätte. Was würde Ihnen besser entsprechen als eine waschechte Pyramide? Diese sollten Sie schon zu Lebzeiten errichten lassen, da es recht lange dauert, bis die Sklaven Stein für Stein aufgetürmt haben. Ein solches Treiben erinnert an längst vergessene Monumentalfilme und lässt Sie so manche Organisationsstrapazen während des Aufbaus vergessen.

**AUSUFERND**

*Kinder des Nils* erweckt das alte Ägypten grundsolide zu virtuellem Leben. Einen Mehrspieler-Modus suchen Sie aber vergeblich und es ist fast unmöglich, Ihr Reich adäquat zu verwalten. Je größer Ihre Stadt ist, desto unübersichtlicher die Chose. Alle Bedürfnisse zu befriedigen ist in einem großen Reich eine Sisyphusarbeit. Ach ja, Sie lasen übrigens keinen Test zum betagten *Pharao*. An diesem Impressions-Klassiker war aber so mancher *KdN*-Entwickler beteiligt.

ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**



**Oha! Meine Bevölkerung ist krank und grummelt schon wieder. Na, dann baue ich eben ein Klinik. So. Moment, wieso mögen die mich denn immer noch nicht? Die Bevölkerung in *Kinder des Nils* hat ein Elefantengedächtnis. Bauen Sie Mist, hängt Ihnen das ewig nach. Trotz der Mankos macht es Spaß, Pharao zu sein. Wenn ich schon zu Hause nicht die Hosen anhabe, kann ich wenigstens im Spiel den Herrscher mimen. Jawoll!**

## IC: KINDER DES NILS

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,1 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Aufbau-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 512 MByte RAM | **ENTWICKLER:** | Tilted Mill/Sega |
| | **VERTRIEB:** | Atari |
| | **INTERNET:** | www.immortalcities.com |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | 27. Januar 2005 |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Als Pharao führen Sie ein einsames Leben.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

## DAS URTEIL

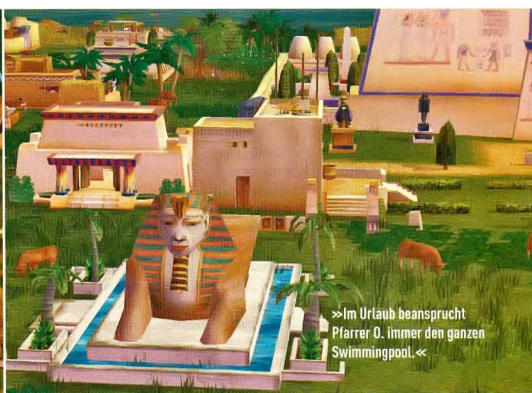
| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 77% |
| STEUERUNG | 80% |
| GRAFIK | 79% |
| SOUND | 82% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER**

**77 %**

*GUT – Detaillierte Simulation mit komplexem Mikromanagement.*

»Ali Gator auf dem Weg zum Arbeitsamt.«



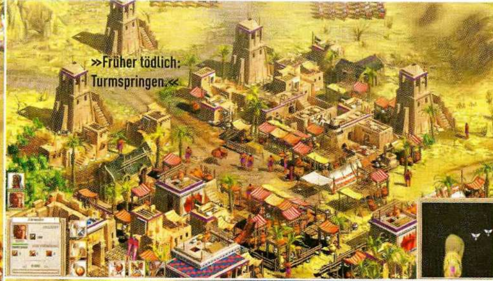
»Im Urlaub beansprucht Pfarrer O. immer den ganzen Swimmingpool.«

# Na, dann gute Schlacht!

**Nur in der Masse erreichen Sie bei ALEXANDER das Ziel. Als Feldherr scheuchen Sie Ihre Soldaten von Griechenland bis Indien. Doch selbst mit guter Taktik fallen Ihre Krieger wie geklatschte Fliegen.**



»Immer monumentaler: Tierpornos.«



»Früher tödlich: Turmspringen.«



»Der Vatikan hat neue Kirchenschiffe bestellt.«

Die gewaltige Armee von Alexander dem Großen walzt auf die Stadt Theben zu. Zigtausend bis an die Zähne bewaffnete Männer sind zu allem bereit. Vor den Toren kommt es zur Schlacht: Die Massen treffen aufeinander, Chaos bricht aus. Das Klirren von Schwertern und fanatische Schreie steigern sich zu einem Crescendo ohrenbetäubenden Lärms. Wird der geniale Feldherr auch diesmal den Sieg davontragen, Glanz und Gloria erringen? Das liegt an Ihnen, denn in *Alexander* übernehmen Sie das Kommando über dessen Truppen. GSC Gameworld, die Macher von *Cossacks*, schicken Sie in die gigantischen Kämpfe des gleichnamigen Kinofilms von Oliver Stone. Dabei sorgt die *Cossacks 2*-Grafikengine für fulminante Massenschlachten. Wenn bis zu 8.000 2D-Soldaten in attraktiven 3D-Landschaften aufeinanderprallen, kommt schon Freude auf. Das Gewusel übt einen gewissen Reiz auf, der aber nur eine kurze Weile anhält.

### CHAOSTAGE

Rohstoffe abbauen und eine Basis aus dem Boden stampfen kennen Sie schon zur Genüge aus zahlreichen anderen Genre-Vertretern. Und die kolossalen Schlachten arten ständig in heilloses Durcheinander aus. Eine taktische Vorgehensweise ist nahezu unmöglich. Truppen ordentlich platzieren, einen Hinterhalt legen? Dank der fummeligen Steuerung ein echtes Geduldsspiel. Wenn Ihre Armee dann wiederholt an Bäumen kleben bleibt oder einen Umweg über die halbe Karte nimmt, um einen Gegner anzugreifen, der im Prinzip direkt vor ihr steht, kann der eigene Humor schon mal auf der Strecke belieben. Zwar lockern eingestreute Schnipsel aus dem Leinwandstreifen die stets ähnlichen Missionen auf, ziehen den Karren aber auch nicht aus dem Dreck. Dafür winkt als Trostpflaster ein Mehrspieler-Modus gegen bis zu sechs Mitzocker. Wer auf Chaos steht und gern fummelt, kann trotz allem zugreifen. ANDREAS BERTITS

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**

Wieso zum Geier setzt man die meisten Spiele zu Filmen eigentlich nur halbherzig um? Ist da irgendein Fluch im Spiel? Ich verstehe nicht, wie in einem Strategiespiel, in dem Massenschlachten an der Tagesordnung sind, die Wegfindung der Soldaten so übel sein kann. Nur wer Geduld hat und den Film schätzt, darf sich *Alexander* ruhig geben. Für einen kleinen Strategiehappen zwischendurch reicht das Teil gerade.

**ALEXANDER**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1,5 GHz, 512 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Echtzeit-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 45,- |
| | **ENTWICKLER:** | GSC Gameworld |
| | **VERTRIEB:** | Ubisoft |
| | **INTERNET:** | www.alexander-thegame.com |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 1.024 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** (Team-)Deathmatch; 1 Spieler pro CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 7 Spieler
**INTERNET:** 7 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 63% |
| STEUERUNG | 62% |
| GRAFIK | 71% |
| SOUND | 65% |
| MEHRSPIELER | 64% |

**EINZELSPIELER**




*BEFRIEDIGEND – Filmumsetzung mit spielerischen und technischen Macken.*

# Jump to Lightspeed

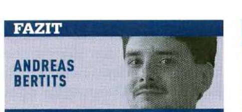
Sternenkrieger sind überaus geduldige Menschen. Schon kurz nach der Veröffentlichung des Hauptspiels *Star Wars Galaxies* war die Rede von einer Erweiterung, die Sie die weit, weit entfernte Galaxis in Raumschiffen bereisen lassen sollte. Aber erst jetzt, eineinhalb Jahre später, klemmen Sie sich tatsächlich hinter das Steuer von Weltraumflitzern und machen das Universum unsicher. Dabei zocken sich die heißen Gefechte wie im Urgestein *X-Wing*. Per Maus, Tastatur oder Joystick heizen Sie durchs All und erledigen Gegner. Je nach Stufe Ihres Helden erhalten Sie schlechtere oder bessere Flieger. Erreichen Sie den Master-Level, greifen Sie auf ein großes Schiff zurück, das Sie mit Freunden bemannen können. Während einer davon waghalsige Manöver vollführt, ballern die anderen aus allen Rohren. Klasse! Den Kahn richten Sie ganz nach Belieben ein. Ein wahres Eldorado – nicht nur für Hausfrauen. *Jump to Lightspeed* eröffnet Veteranen den Beruf des Schiffsbauers, der mithilfe von Blaupausen Fluggeräte für Mitspieler bastelt. Die Missionen hält jetzt auch eine gute Story zusammen. Na, das ist doch was – wenn Sie viel Zeit haben. ANDREAS BERTITS



»Entwickelt ein Eigenleben: Mick Jaggers Zunge.«

**FAZIT**

**ANDREAS BERTITS**



**Ein feindlicher TIE-Fighter jault an meinem Cockpit vorbei. Dem zeige ich es gleich! Die Raumkämpfe bringen eine ordentliche Portion Abwechslung ins Spiel. Trotzdem: Mehr Neuerungen hätten es nach eineinhalb Jahren schon sein dürfen.**

## SWG: JUMP TO LIGHTSPEED

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 933 MHz, 512 MByte RAM, 3 GByte HD, Win98SE, Internet, Star Wars Galaxies | **GENRE:** | Online-Rollenspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,-;14 €/Mon. |
| | **ENTWICKLER:** | SOE |
| | **VERTRIEB:** | Lucas Arts |
| | **INTERNET:** | www.starwarsgalaxies.com |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 1 GByte RAM, DSL | **SPRACHE:** | Englisch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Mit Tausenden von Spielern ist es im All selten einsam.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** 5.000/Server

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 68% |
| STEUERUNG | 81% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 68% |
| EINZELSPIELER | – |

**MEHRSPIELER**

**78%**

*GUT – Ein paar heiße Weltraumgefechte sind selbst für eine Erweiterung dünn.*

# Elite Starfighter

Herzlich Willkommen im Pixel-Universum! Als frischgebackener Weltraum-Händler tuckern Sie durch leblose Galaxien und versuchen, allerhand Krempel zu verhökern. Kenner denken jetzt sofort an den C-64-Klassiker *Elite*. Volltreffer! Bei *Elite Starfighter* handelt es sich um einen inoffiziellen Nachfolger des Kult-Titels. Insgesamt gibt es über 2.000 Planeten, die sich von der Optik kaum unterscheiden. Auch egal, denn sämtliche Kaufaktionen laufen in Tabellen ab. Das Aussehen der Bewohner und der Produkte bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Die hat hoffentlich eine bessere Darstellungskraft als das Programm, das wenigstens Schiffe und Raumstationen einigermaßen ansehnlich darstellt. Während Sie von Stern zu Stern tingeln, greifen Sie strunzdumme Piraten an. Manchmal sind die Kerle so gut gelaunt, dass Sie einfach nur im Kreis herumfliegen. Ob Sie Ihr Glück als Schmuggler, Händler oder Kopfgeldjäger versuchen, bleibt Ihnen überlassen. Doch für welche Möglichkeit Sie sich auch entscheiden, der Spielspaß bleibt im Wertungskeller. Trotz dreier Karriere-Modi dauert es eine halbe Ewigkeit, bis Sie auf einen grünen Zweig kommen. RALPH WOLLNER


»Spermalympics: Nur einer wird gewinnen.«

**FAZIT**

**RALPH WOLLNER**



***Elite Starfighter* hat zu wenig Speck auf den Rippen. Für ein bis zwei Stündchen kommt zwar bei alten Säcken wie mir so etwas wie Retro-Fieber auf, doch spätestens danach wünscht man sich doch wieder ins Jahr 2004 zurück.**

## ELITE STARFIGHTER

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Wirtschaftssimulation |
| | **PREIS:** | Ca. € 15,- |
| | **ENTWICKLER:** | M. Molkenthin |
| | **VERTRIEB:** | Pepper Games |
| | **INTERNET:** | www.elite-starfighter.de |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 256 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Glücklicherweise bleiben Ihre Freunde verschont.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 49% |
| STEUERUNG | 47% |
| GRAFIK | 43% |
| SOUND | 63% |
| MEHRSPIELER | – |



**EINZELSPIELER**



**44%**

*MANGELHAFT – Wenig spektakuläre Zeitreise in die Spiele-Vergangenheit.*

# Fabel-Anschluss

**In SHREK 2 – TEAM ACTION steuern Sie die aus dem Kino bekannte Märchentruppe durch ein zweites Abenteuer.**




>>Dumm gelaufen: Diaphragma verrutscht.<<



>>Total bescheuert: neues Audi-Logo.<<



>>Danny DeVito bedient das Pferde-Klistier.<<

Jetzt kommt's dick! Der korpulente Oger Shrek begeisterte Anfang Juli Kinobesucher schon zum zweiten Mal mit schrägem Charme und markigen Sprüchen. Grund genug, dem Kerl ein weiteres Computer-Abenteuer zu spendieren. Schaffte es Activision, den Humor des Films auf den heimischen Rechner zu übertragen oder erwartet Sie ein unnützer Lizenztitel mit dünner Handlung?

**OH GERNE!**

„Esel heißt auf spanisch Burro. Dann ist ein kleiner Esel wohl ein Burrito!" Muahaha. Können Sie über solche Witze lachen, trifft *Shrek 2 – Team Action* genau Ihren Nerv – ansonsten geht es Ihnen gewaltig auf eben diesen. Die Leinwandhelden feuern Scherzsalven im Stakkato-Rhythmus ab. Wer kein dickes Fell hat, dem geht das Gequassel nach einer Weile tierisch auf den Zeiger. Hier zeigt sich, dass *Shrek 2* eher für Kinder gemacht wurde. Dem steht allerdings der teilweise recht knackige Schwierigkeitsgrad entgegen – aber die Kleinen werden es schon richten. Insgesamt hopsen und kloppen Sie sich mit neun Charakteren durch eine herrlich bunte, lebendige Märchenwelt, die vor Rätseln nur so strotzt. Keine Sorge, die Aufgaben bringen Ihre Hirnsuppe nicht zum Kochen, wenn Ihr Vorname nicht Georg W. lautet. Meist nutzen Sie die individuellen Fähigkeiten der Charaktere aus oder kombinieren diese. Im Mehrspieler-Modus zocken bis zu vier Helden gleichzeitig an einem Rechner und teilen die Truppe unter sich auf. Ohne Teamgeist geht gar nichts. Besonders gelungen sind die ausladenden Jump&Run-Passagen, die wegen der gestochen scharfen Knuddeloptik stark an *Rayman* erinnern. Eingesammelte Münzen bringen Sie zu den Zwergen und tauschen sie gegen neue Fähigkeiten wie stärkere Angriffe oder Spezialbewegungen ein. Kurzweilige Minispiele runden das stimmige, aber nicht eben innovative Spielprinzip ab. So erwartet Sie unter anderem ein Ritt auf einem Drachen und eine Ballerorgie mit einer Riesen-Kanone. Sauber!

RALPH WOLLNER

**FAZIT**

**RALPH WOLLNER**



Die Ähnlichkeit der beiden Mollies Shrek und Ahmet ist nach wie vor unglaublich. Deswegen habe ich auch kein Problem damit, wenn der rundliche Oger mal wieder aus großer Höhe aufs Maul fällt. Mich haben die elf Missionen auf jeden Fall gut unterhalten. Wer den Kinofilm nicht kennt, hat keinen Nachteil.




## Sieh an, sieh an!

Sie möchten Weihnachtskohle wegdrücken? Dann ist die *Shrek*-DVD-Collection DER Tipp für Sie. Das Paket umfasst beide *Shrek*-Filme sowie drei Minispiele, Karaoke-Lied und ein alternatives Ende für *Shrek 2*. Der Spaß kostet schlappe 27 Euro. Kaufen, marsch, marsch!

### SHREK 2 – TEAM ACTION

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 1,2 GByte HD, Win98

**SINNVOLL:** 1,6 GHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| GENRE: | Actionspiel |
| PREIS: | Ca. € 25,- |
| ENTWICKLER: | Luxoflux |
| VERTRIEB: | Activision |
| INTERNET: | www.shrek2-dasspiel.de |
| SPRACHE: | Deutsch |
| USK-FREIGABE: | Ab 6 Jahren |
| TERMIN: | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Zocken Sie mit vier Freunden gleichzeitig; 4 Spieler pro CD

**PC:** 4 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 83% |
| STEUERUNG | 69% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 85% |
| MEHRSPIELER | 77% |

**EINZELSPIELER 76%**

*GUT – Gelungene Filmumsetzung mit Charme und Humor.*

»Wenn Indianerinnen erst einmal anfangen zu telefonieren ...«

AUF DVD
DEMO

»Bei Beate Uhse können Sie Ihre Kondome mit jedem erdenklichen Schnickschnack upgraden.«

»Regel für Männer: Beim Pinkeln Reissverschluss öffnen.«

»Dirk Bach in seinem Drag-Queen-Outfit.«

# Abschussball

**Über den Kugelteppich zu tanzen, macht bei JETS 'N' GUNS besondere Freude. Und günstig ist das Date zudem.**

Die „Blackfist Mortar" verspricht den „totalen Holocaust". Mit ähnlichen Aussagen disqualifizierten sich schon andere Personen. Aber Entwarnung: Hier handelt es sich nur um die satirische Beschreibung einer Extrawaffe. Und satirisch ist in gewisser Weise das ganze Spiel. Wer sonst, außer ein paar sarkastischen tschechischen Entwicklern, würde schon als Endboss einen großen Menschen-Fleischwolf einbauen oder als Untertitel „Gemeiner unfairer Angriff von Xoxxs Sternen-Bastarden" wählen?

### OASE IN DER VERWÜSTUNG

Doch bei allem schwarzen Humor bietet *Jets 'n' Guns* in erster Linie eines: Action in Reinkultur. Sie fliegen mit Ihrem Gleiter von links nach rechts. Ihre Mission, Zitat: „Töte alles, was sich bewegt!" In vielen Spielen taucht so ein Satz nur auf, um cool zu wirken. *Jets 'n' Guns* hat das nicht nötig. Das IST cool. Was daran liegt, dass Sie als Raumschiff-Pilot fast alles zerstören können, was Ihnen vor die Flinte kommt: Angreifer, Fabrikanlagen und kleine Pixel-Soldaten, die aus den abgefackelten Gebäuden rennen. So herrlich politisch inkorrekt präsentierte sich schon lange kein Spiel mehr. Doch *Jets 'n' Guns* ist nicht nur ein 2D-Ballerspiel mit hübscher Grafik. Es besitzt das Flair eines *Need for Speed Underground*. Nicht umsonst gibt es 57 Waffen und 19 Spezial-Vorrichtungen zu kaufen, mit denen Sie Ihr Schiff von der Rostlaube zum ultimativen Sternenzerstörer frisieren. Da manche Wummen schnell überhitzen und für Feuerpausen sorgen, ist Fingerspitzengefühl gefragt. Jede Etappe erfordert neben dem ganzen Bambam etwas Taktik. Speichern zwischen den Abschnitten ist erlaubt. Nach 21 langen Levels endet dann der Spuk. Fast. Denn danach ziehen Sie mit Ihrem inzwischen hoffentlich gut bestückten Kampfschiff in die zweite Runde: Alle Levels noch einmal. Mit schwereren Gegnern. Hurra! Erstehen können Sie das Spiel nur über die Internetseite der Entwickler.

JOACHIM HESSE

**FAZIT**

JOACHIM HESSE



Ja, ich weiß: Außer mir interessiert sich keine Sau mehr für 2D-Ballerspiele. Trotzdem: Tolle Grafik, Hammersound, unkompliziertes Spielprinzip – solch frischen Wind braucht das Genre. Wer behauptet da noch, es gebe keinen Gott? Schade nur, dass mein Raumschiff aufgrund der vielen Effekte oft kaum zu sehen ist.

**JETS 'N' GUNS**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 500 MHz, 64 MByte RAM, 73,8 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Action |
| | **PREIS:** | Ca. € 15,- |
| | **ENTWICKLER:** | Rake in Grass |
| | **VERTRIEB:** | Rake in Grass |
| | **INTERNET:** | http://jng.rakeingrass.com |
| **SINNVOLL:** 2,4 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Englisch |
| | **USK-FREIGABE:** | Nicht geprüft |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Hart ist das Heldenleben: Sie retten allein die Welt.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| STEUERUNG | 79% |
| GRAFIK | 82% |
| SOUND | 86% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 81%**

*SEHR GUT – Endlich nutzt mal ein 2D-Ballerspiel die Fähigkeiten moderner PCs.*

»ET ist endlich erwachsen geworden.«

AUF DVD
DEMO, VIDEO

# Ticks, Tricks & Trax

**Motocross-Anhänger kommen mit MTX: MOTOTRAX voll auf ihre Kosten. Endlich mal ein „X-Spiel", das sowohl Freaks als auch Profis gerecht wird. Wie der Fan sagt: Hang lose – Bleifuß!**

Freunde des matschigen Zweiradrennsports haben am PC nicht viel zu lachen. Seit Microsofts *Motocross Madness 2* liegt das Genre ziemlich brach. Doch jetzt kommt Activisions *MTX: Mototrax*, das bereits auf der Xbox gute Noten einheimste, noch dazu zum fairen Preis.

### GIB STOFF

Bevor Sie sich auf eine der insgesamt 16 Bahnen begeben, haben Sie die Möglichkeit, Ihren Zweirad-Akrobaten nach eigenen Vorstellungen zu „entstellen". Anschließend verpassen Sie dem Freak ein passendes Moped. Anfangs stehen nur 125er-Gurken zur Verfügung. Mit wachsendem Erfolg steigen Sie in die 250-, später in die 450-ccm-Klasse auf. Zum Üben ist eine kleine Mühle aber zunächst das Richtige. Im abwechslungsreichen Karriere-Modus lernen Sie X-Superstar Travis Pastrana kennen, der Sie über die Kniffe der Steuerung aufklärt. Ein Tutorial, das Spaß macht.

### KLASSE-FAHRT

Auf der Strecke zeigt sich *MTX: Mototrax* so, wie ein Motorrad-Spiel sein soll: Unkompliziert und voller Action. Bereits nach wenigen Runden haben Sie die frei konfigurierbare Steuerung verinnerlicht und schlittern über den Parcours, dass es nur so qualmt. Gerade zu Beginn dümpelt die KI-Konkurrenz eher in der Kreisliga rum, dies ändert sich aber mit der Zeit. Bei den Disziplinen Moto- und Supercross kommt es darauf an, als Erster durchs Ziel zu schießen. Im Freestyle-Modus gewinnt, wer die saubersten Stunts zum Besten gibt. Das Trick-Repertoire umfasst unglaubliche 115 Techniken, die Sie unkompliziert per Tastendruck auslösen. Wenn Sie die CPU-Gegner weit hinter sich lassen, ist es Zeit für eine Internet- oder LAN-Partie. Hier treten bis zu acht Fahrkünstler gegeneinander an. Das sind zwar relativ wenig Teilnehmer, dafür laufen die Online-Rennen ruckelfrei über den Schirm. Für knapp 30 Euro winkt ein echtes Schnäppchen! RALPH WOLLNER

### FAZIT

RALPH WOLLNER



**Jaaa! So gefällt mir das. Hier waren Leute am Werk, die Ahnung von der Szene haben. Neben diversen X-Helden und Ausrüstungsteilen setzt es einen Soundtrack, der besser nicht passen könnte. Bretter-Bands wie Slipknot, Metallica und AFI geben genau den richtigen Kick. Die über 30 (!) Originaltitel würde ich mir sofort als Sampler kaufen. Wenn man das noch vom Preis abzieht, wird *Mototrax* wirklich zum Geheimtipp. Darüber hinaus belohnt das Spiel gute Leistungen mit fetten Videos, die man normalerweise nur auf den *Demons of Dirt*-DVDs zu sehen bekommt. Fans, GREIFT ZU!**



»Der Weihnachtsmann hat seine Rentiere versetzt.«

### MTX: MOTOTRAX

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Rennspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | Aspyr |
| | **VERTRIEB:** | Activision |
| | **INTERNET:** | www.aspyr.com |
| **SINNVOLL:** 1,8 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Alle Disziplinen mit bis zu acht Teilnehmern; 2 Sp. pro CD
**PC:** 1-2 Spieler
**NETZWERK:** 8 Spieler
**INTERNET:** 8 Spieler

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 77% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | 84% |

EINZELSPIELER **80%**

*GUT – Ein Spiel, das nicht nur Sparschweine und X-Fans begeistert.*

# Mattscheibenkleister

**Schwarz oder Weiss? Bei MIAMI VICE haben Sie die Wahl, welchen der beiden Achtzigerjahre-Helden Sie spielen wollen. Sonny Crockett und Ricardo Tubbs feiern ihr Bildschirm-Comeback, doch die Partylaune hält sich in Grenzen.**

»Bei der Bundesgartenschau mit dem Wucherpreis ausgezeichnet: Farn.«

»Hier könnte Ihre Textur stehen!«

»Kravitz' Federboa löst sich auf.«

Ach so. Kennen Sie Crockett und Tubbs eigentlich noch? Die beiden ungestümen Undercover-Cops legten in der Fernsehserie *Miami Vice* Ende der 80er-Jahre Gauner und Frauen flach. Zum 20-jährigen Dienstjubiläum feiert das schlagkräftige Duo ein Comeback. Diesmal allerdings auf dem Computer-Monitor. Wie üblich kämpfen die beiden gegen ein kolumbianisches Drogenkartell, dessen Einfluss in der Stadt langsam, aber sicher überhand nimmt. Blöderweise sehen die beiden Bullen aber inzwischen ziemlich alt aus.

### WAS FÜR EINE DUMMINA

Das ganze Spiel läuft immer nach Schema F ab: Haus voller Gangster, Sonny und Rico räumen auf, Haus ohne Gangster. Dabei steuern Sie die Charaktere aus der Verfolgerkamera, die allerdings reichlich Aussetzer hat und die Szenerie aus teilweise unmöglichen Blickwinkeln zeigt. Eigentlich egal, denn allein die kaum vorhandene künstliche Intelligenz macht ein kontrolliertes Vorgehen so unmöglich wie unnötig. Wenn Sie beispielsweise Tubbs wählen, kommt es vor, dass im Moment der Ablösung Sonny wie von der Tarantel gestochen in der Gegend herumrennt und die mühsam eingesammelte Munition sinnlos in die Luft ballert. Na danke! Ähnliche Aussetzer offenbart die Sprachausgabe. Hat Sonny ein paar Treffer eingesteckt, meldet er sich mit „Tubbs, ich habe ein Problem!" Und wie lautet wohl der Hilferuf von Tubbs? „Tubbs, ich habe ein Problem!" Aha, Ricardo spricht also mit sich selbst. Scheinbar leidet der coole Farbige mittlerweile an ersten Symptomen von Altersdemenz. Macht nichts, schließlich haben die Feinde ähnliche Probleme und verbringen ihre Zeit zum Beispiel gern damit, frontal gegen die nächste Wand zu laufen. Für Leute, die im Gegensatz zu uns für *Miami Vice* Geld ausgeben, ist das ziemlich unerfreulich. Während der recht langen Missionen gibt es keine Möglichkeit abzuspeichern. Sie fangen jeden Level immer wieder von vorn an. Die Tastensteuerung können Sie nicht frei konfigurieren, was bei einem Gamepad (Empfehlenswert!) aber möglich ist. Immerhin.

RALPH WOLLNER

**FAZIT**

**RALPH WOLLNER**

**In den Achtzigern war *Miami Vice* eine coole Serie. Heute ist es ein schlechtes Spiel. Die stupide Ballerei geht einem bereits nach einer knappen Viertelstunde voll auf den Senkel. Das einzig wirklich Originale ist der Soundtrack von Jan Hammer, den man allerdings nur im Optionsmenü auf die Ohren bekommt. Crockett und Tubbs haben im Spiel viel zu viel von ihrem ursprünglichen Charme eingebüßt. Wer auf Retro steht, zockt lieber *Pac-Man*.**

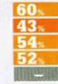
## MIAMI VICE

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Actionspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | Davilex |
| | **VERTRIEB:** | Koch Media |
| | **INTERNET:** | www.davilex.com |
| **SINNVOLL:** 1,6 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Sonny und Ricardo nerven nur einen Spieler.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 60% |
| STEUERUNG | 43% |
| GRAFIK | 54% |
| SOUND | 52% |
| MEHRSPIELER | – |



**EINZELSPIELER**

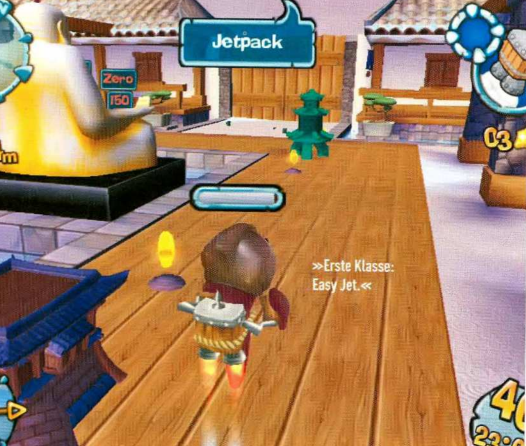



**MANGELHAFT – Behalten Sie die Beiden lieber in guter Erinnerung ...**



>>Endlich mal coole Erektionsbekleidung!<<


>>Verlor bei einem Autounfall beide Beine: Rayman.<<



>>Erste Klasse: Easy Jet.<<

# Wurmfortsatz

**Die Schlachtfelder von WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG sind ebenso explosiv wie Ihr Darmtrakt nach einem Superdöner.**

Als Wurm wird ein Computervirus, das Baby von Kollege Bertits (vgl. Seite 186) oder ein wirbelloses Tier bezeichnet. Mit *Worms Forts: Unter Belagerung* nistet sich die digitale Variante der Wirbelloswesen auf Ihrer Festplatte ein. Wie im Vorgänger *Worms 3D* bekriegen sich die Angelhakenbewohner in einer 3D-Umgebung bis aufs virtuelle Blut. Okay, das bekommen Sie nicht wirklich zu sehen. Stattdessen zauberten lustige Animationen im Test fette Schmunzler auf unsere Gesichter. Etwa wenn Wurm „Jappa" den zitternden „Terrifyin' Taran" mit der Bazooka wegputzt und dieser nach seinem Flug kopfüber im Boden steckt. Sieger der Partie ist, wer alle Gegner plättet oder deren Burg zerbröselt. Das gilt aber nicht für alle Missionen der abwechslungsreichen Einzelspieler-Kampagne. So befreien Sie auch Einheiten oder erfüllen bestimmte Bauaufträge in Ägypten, Griechenland, dem Orient und dem Mittelalter.

**HÄUSERKAMPF**

Wichtigste Neuerung ist das Errichten von Festungen. Der Kampf Wurm gegen Wurm rückt dadurch etwas in den Hintergrund. Sie erobern mit gelben Sternen gekennzeichnete Zielpunkte und errichten darauf Gebäude, die automatisch mit Ihrer Burg verbunden werden. Bonus: Je mehr Bauwerke Sie haben, desto mehr skurrile Waffen schalten Sie frei. Anfangs ballern Sie nur mit popeligen Handfeuergeräten und schmeißen Granaten. Später jagen Sie den Würmern Brandharpunen in die Kutikula oder schicken ein verrücktes Rhinozeros los, das gnadenlos alles platt walzt. Den größten Spaß macht *Worms Forts* im Mehrspieler-Modus. Durch die komplizierte Steuerung mutiert die Wurmkur allerdings zum Geduldsspiel. Hantieren Sie mit der schwammigen Kamera herum, fühlen Sie sich, als hätte man Ihnen eine „Leck mich am Arsch"-Spritze kurz vor der Magenspiegelung verpasst. Total nervig ist der „Sudden Death" ausgefallen, den in jeder Runde immer dieselbe, etwa halbminütige Zwischensequenz einläutet, die sich nicht abbrechen lässt. Folter!

MARC BREHME

**FAZIT**




Obwohl meine Würmer nun einer Story folgen und der Festungsbau neue Strategien erfordert: *Unter Belagerung* ist ziemlich unübersichtlich und langatmig geraten. Für mich ist *Worms: Armageddon* weiterhin der beste Teil der Serie. Oh mein Gott, jetzt bin auch ich vom Jo-Hesse-„2D rulez"-Fieber infiziert ...!

**WORMS FORTS: UNTER BELAGERUNG**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Runden-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | Team 17 |
| | **VERTRIEB:** | Atari |
| | **INTERNET:** | www.wormsforts.com |
| **SINNVOLL:** 1,5 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 6 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Deathmatch, Hot Seat; 4 Spieler pro CD
**PC:** 4 Spieler **NETZWERK:** 4 Spieler **INTERNET:** 4 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 78% |
| STEUERUNG | 62% |
| GRAFIK | 74% |
| SOUND | 70% |
| MEHRSPIELER | 76% |

**EINZELSPIELER 74%**

*GUT – Kampflustige Würmer in etwas unübersichtlichen Schlachten.*

# Football Manager 2005

Willkommen bei „Fanboys suchen ein Zuhause"! Heute widmen wir uns Menschen, die ihre Freizeit damit verbringen, Statistiken zu begutachten und den Fußball-Taktiktisch als ihren besten Freund ansehen. Für solche Zocker ist der *FM 2005* das absolute Paradies. „*FM 2005*? Will mich der Penner verarschen? Das wurde doch schon in Ausgabe 11/04 getestet!", denken Sie wohlmöglich. Doch wir meinen den *Football Manager 2005* von Sports Interactive, den Machern der *Championship Manager*-Reihe. Diese brach in England und Umgebung in den vergangenen Jahren alle Rekorde, erntete hierzulande aber keinen Kreispokal? Alles anders jetzt? Jein. Einerseits kommen Fans der Serie am Programm mit 5.000 integrierten Mannschaften sowie einem fetten Mehrspieler-Modus per LAN und Internet kaum vorbei. Andererseits ist das Teil so komplex und zudem optisch staubtrocken, dass sich Einsteiger in den Allerwertesten beißen. 50 Euronen für ein Spiel auszugeben, für das sie dutzende Stunden investieren müssen, um einen Hauch von Spielspaß zu erfahren, ist nicht jedermanns Sache. Entweder Sie lieben es, oder Sie spielen weiter den *FM 2005*. Den von EA Sports, versteht sich. LUKASZ CISZEWSKI


»Unter dem Mikroskop klar zu erkennen: Pfälzer Saumagen mit Helmut-Kohlibakterien verseucht.«

**FAZIT**


**LUKASZ CISZEWSKI**

**Dieses Spiel ist so gnadenlos hart und riesig wie mein ... Selbstwertgefühl. Während blutige Anfänger bei *Football Manager 2005* würgen müssen, verkaufen Anhänger sogar ihre Großmütter für den ultrakomplexen Sportmanager.**


**FOOTBALL MANAGER 2005**

**MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 650 MByte HD, Win98 SE
**SINNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Sportmanager |
| **PREIS:** | Ca. € 50,- |
| **ENTWICKLER:** | Sports Interactive/Sega |
| **VERTRIEB:** | Atari |
| **INTERNET:** | www.sigames.com |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Hot-Seat und LAN über TCP/IP; 16 Spieler pro CD
**PC:** 1-16 Spieler
**NETZWERK:** 16 Spieler
**INTERNET:** 16 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 82% |
| STEUERUNG | 87% |
| GRAFIK | 46% |
| SOUND | 60% |
| MEHRSPIELER | 83% |

**EINZELSPIELER 79%**

***SEHR GUT – Trockener, aber äußerst durchdachter Hardcore-Manager.***

## Die Unglaublichen




In *Die Unglaublichen* kämpfen und springen Sie durch 18 gefahrengespickte Levels. Vier spielbare Superhelden mit verschiedenen Spezialfähigkeiten stehen zur Wahl. Dabei hätte etwas Abwechslung nicht geschadet. Mit rund sieben Stunden Laufzeit hat das Spiel aber eine optimale Länge. Für die ganz Kleinen gibt es übrigens auch noch *Die Unglaublichen: Bei Anruf Gefahr*, das ganz ohne Altersbeschränkung freigegeben ist und nicht wirklich rockt. AI

**MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, Win98
**HERSTELLER:** Backbone/THQ
**GENRE:** Action **PREIS:** Ca.€ 28,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| STEUERUNG | 79% |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 84% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 70%**

## Der Polarexpress



Sie wollten schon als Kind im sagenumwobenen Polarexpress mitfahren, um den Weihnachtsmann zu Hause zu besuchen? Wir auch nicht! Doch Kids stehen drauf und haben deshalb mit THQs Filmumsetzung *Der Polarexpress* ihre helle Freude. Es wartet ein Action-Adventure garniert mit spaßigen Minispielen und schicker Optik. Hier machen Sie nicht nur den Bummelzug, sondern etwa auch den Nordpol unsicher. Einsteigen und Türen schließen! AI

**MINDESTENS:** 400 MHz, 128 MByte RAM, Win98
**HERSTELLER:** THQ
**GENRE:** Action-Adventure **PREIS:** Ca.€ 28,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 79% |
| STEUERUNG | 70% |
| GRAFIK | 78% |
| SOUND | 77% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER 66%**

## Crazy Kickers



Obwohl der Name stark danach klingt, ist *Crazy Kickers* nicht das offizielle Werbespiel der deutschen Fußball-Nationalmannschaft. Und obwohl bei Phenomedias verrückten Kickern auch mal ein Gorilla im Tor steht, handelt es sich hierbei nicht um Oliver Kahn. Dafür treten in Clubs wie FC Banana und Borussia Horn Affen, Nashörner und Koalabären gegen das Leder. Die Steuerung ist – auch ohne Schweinetruppe – unter aller Sau, die Grafik tierisch unspektakulär. LC

**MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 500 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Phenomedia
**GENRE:** Sportspiel **PREIS:** Ca.€ 20,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 53% |
| STEUERUNG | 49% |
| GRAFIK | 58% |
| SOUND | 60% |
| MEHRSPIELER | 54% |

**EINZELSPIELER 54%**

## Hot Wheels




Sie mögen es schnell und hart? Dann sollten Sie *Stunt Track Challenge* echt ins Auge fassen. Hier wird kompromisslose Arcade-Action geboten. Kein Schadensmodell, keine Gangschaltung – Bleifuß satt. Loopings und Steilkurven folgen einander im Stakkato-Rhythmus. Der Einzelspieler-Modus präsentiert sich als Spielshow mit einem bescheuerten Kommentator. Dem Sieger winken Ausstattungsteile, die er im Online-Modus zur Schau stellen kann. RW

**MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Climax/THQ
**GENRE:** Rennspiel **PREIS:** Ca.€ 20,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 80% |
| STEUERUNG | 69% |
| GRAFIK | 70% |
| SOUND | 80% |
| MEHRSPIELER | 73% |

**EINZELSPIELER 72%**

# Cooles Brett-Spiel!

AUF DVD
DEMO, VIDEO

**Die Wintersportsaison ist voll im Gange. Mit SKI ALPIN 2005 dürfen Sie sich sogar selbst die Bretter anschnallen und auf authentischen Weltcup-Strecken um Medaillen kämpfen. Ganz wie im Fernsehen.**



»UN-Blauhelm-Soldaten kommen in abgefahrenen Krisengebieten zum Einsatz.«

»Auf der Suche nach dem Meer: Im Winter haben's Taucher schwer.«

»Fräulein Smilla hat ihr Gespür für Schnee verloren.«

Wintersport ist nicht jedermanns Sache. Keine zehn Pferde würden unseren (ge-)wichtigen Quoten-Ossi Marc dazu bringen, sich schnittige Bretter unter die Füße zu klemmen, um damit eine weiße Piste herunterzusegeln. Nicht nur, dass Sportass Brehme im Skianzug ungefähr so erotisch aussehen würde wie Laura Bush im Bikini (bäh!). Auch haben PC-ACTION-Redakteure Besseres zu tun, als ständig ins Krankenhaus zu pilgern. Deshalb loben wir uns Titel wie *Ski Alpin 2005* von RTL Playtainment. Hier braucht niemand Angst um seinen (unförmigen) Körper haben.

### PISTENSAU

Wie leicht zu checken ist, handelt es sich bei diesem alpinen Schneegestöber um einen direkten Konkurrenten für Jowoods *Ski Racing 2005*. Was also hat *Ski Alpin 2005*, was der Maier-Titel nicht hat? Nun, da wäre schon mal der umfangreiche Karriere-Modus. Hier erstellen Sie einen Fahrer, trainieren ihn, kaufen Skier, Bindungen sowie Overalls und treten dann bei Weltcup-Turnieren in aller Welt an. Damit es richtig flutscht, benötigen Sie natürlich eine gute Wachsmischung. Schmirgel Arctica, Äquator oder doch lieber Vorotexan alpha 04? Sie entscheiden. Auch darüber, ob Sie Ihrem Sprössling einen Sieg im nächsten Rennen zutrauen. Dann könnten Sie dafür nämlich Kohle verwetten. Solche umfangreichen Optionen bietet der österreichische Gegenspieler *Ski Racing 2005* nicht.

### FRISS SCHNEE!

Ein vielfältiger Karriere-Modus ist aber nicht alles. Das Spielerische muss selbstverständlich auch stimmen. Hier zieht der RTL-Vertreter leicht den Kürzeren. Denn die Tore stehen unrealistisch weit auseinander, sodass es für ehrgeizige Naturen keine echte Herausforderung ist, um jede Sekunde zu kämpfen. Im Gegenteil. Sogar mit einer Hand voll Fehlern und schlampigem Fahrstil haben Sie noch gute Chancen, auf das Siegertreppchen zu gelangen. Fehler bestraft man hier nicht so hart. LUKASZ CISZEWSKI

**FAZIT**

LUKASZ CISZEWSKI

Keine Frage, *Ski Alpin 2005* schaut einfach cool aus und bietet in Sachen Präsentation und Umfang eindeutig mehr als die Konkurrenz aus dem Ösi-Land. Die durchgeknallten Kommentatoren brachten mich mit Sätzen wie „Willkommen in Fronkreisch!" oft zum Schmunzeln. Trotzdem besitzt *Ski Racing 2005* eine genauere und realistischere Steuerung. Umfang oder Wirklichkeitsnähe – Sie haben die Wahl.

**SKI ALPIN 2005**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 480 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Sportspiel |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 512 MByte RAM | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | 49Games/RTL Playtainment |
| | **VERTRIEB:** | NBG Multimedia |
| | **INTERNET:** | www.skialpin2005.de |
| | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Rennen mit bis zu zwölf Spielern; 1 Spieler pro CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 12 Spieler
**INTERNET:** 12 Spieler

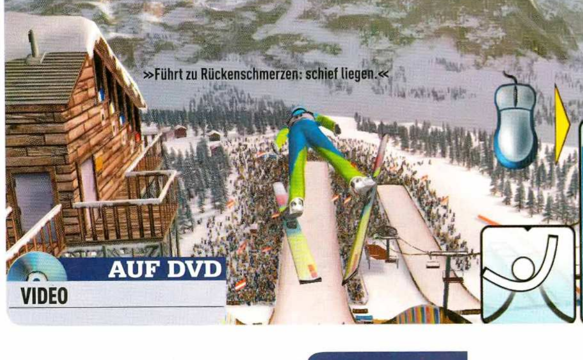
**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 86% |
| STEUERUNG | 79% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 82% |
| MEHRSPIELER | 84% |

EINZELSPIELER **81%**

*SEHR GUT – Umfangreicher und optisch ansprechender Ski-Spaß.*

# RTL Skispringen 05



»Führt zu Rückenschmerzen: schief liegen.«

Wenn morgens auf RTL die Fratzen von Günther Jauch und Dieter Thoma über die Mattscheibe flimmern, wissen Sie: Es ist wieder Zeit für Wintersport! Bei *RTL Skispringen 2005* ärgern Sie sich nicht über die Erfolglosigkeit deutscher Ski-„Adler" wie Martin Schmitt. Sie versuchen sich einfach selbst als Athlet. 21 authentische Weltcup-Standorte sowie 18 weitere Schanzen stehen zur Verfügung. Am eingängigen Spielprinzip hat sich nichts getan. Mit der Maus halten Sie sich auf der Bahn, lassen Ihren Recken abspringen, bringen die Skier in V-Form und landen letztendlich auf Knopfdruck. Der umfangreiche Karriere-Modus platzt förmlich vor Optionen. Sie beginnen als Nachwuchsspringer und ernten mit jeder guten Turnierplatzierung Erfahrungspunkte und Preisgeld. Um in dem harten Wettkampf eine reelle Chance zu haben, sollten Sie Trainer samt Wachser engagieren. Wie schon bei *Ski Alpin 2005* bietet auch *RTL Skispringen 2005* eine glänzende Präsentation mit 800 Kommentatorfloskeln und fernsehreifen Kamerafahrten. Echte Profis erfreuen sich zusätzlich an dem eingebauten Skisprung-Quiz mit 500 Fragen.

LUKASZ CISZEWSKI

**FAZIT**



LUKASZ CISZEWSKI

Menschen, die mit Skisport so viel zu tun haben wie Ralph Wollner mit einem Friseur, sollten die Finger von *RTL Skispringen 2005* lassen. Der Rest springt munter die Schanze herunter und ergötzt sich an Spitzen-Steuerung und solider Grafik.

**RTL SKISPRINGEN 2005**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 550 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Sportspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | 49Games/RTL |
| | **VERTRIEB:** | NBG Multimedia |
| | **INTERNET:** | www.skispringen2005.de |
| **SINNVOLL:** 2 GHz, 512 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Wettkämpfe über Internet und LAN; 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 16 Spieler, **INTERNET:** 16 Spieler

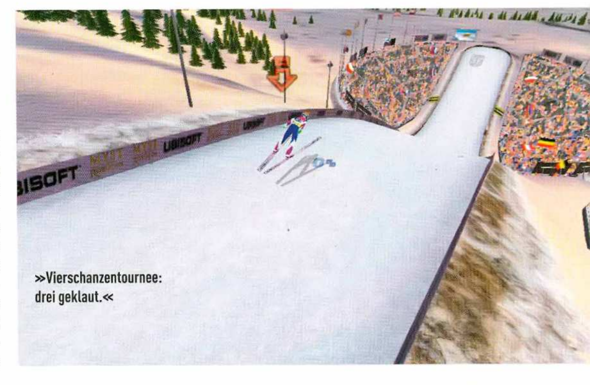
**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 82% |
| STEUERUNG | 85% |
| GRAFIK | 83% |
| SOUND | 82% |
| MEHRSPIELER | 84% |

**EINZELSPIELER 81%**

*SEHR GUT – Gelungene Schanzenhüpferei mit motivierendem Spielprinzip.*

# Skisprung WC 05



»Vierschanzentournee: drei geklaut.«

Nur weil ein Spiel keine originalen Lizenzen hat, bedeutet das noch lange nicht, dass es schlecht ist. Den Beweis will *Skisprung Wintercup 2005* liefern. Im Gegensatz zum authentischen *RTL Skispringen 2005* müssen Sie hier ohne FIS-Lizenz auskommen. Das ist aber nicht so tragisch, weil zumindest halbwegs realistisch aussehende Schanzen (wie etwa Bischofshofen und Obersdorf) im Spiel sind. Sogar eine riesige, fiktive K300-Schanze steht zur Wahl. Im Hauptmenü wählen Sie zwischen Arcade- und Simulations-Modus. Angeblich ist der Arcade-Modus um einiges einfacher, aber das merkten wir nicht wirklich, da die Steuerung ungenau und nervig ist. Kein Vergleich zum Konkurrenten von RTL. Witzig ist jedoch die Ego-Perspektive, mit der Sie sich in einen Skispringer und seine Sicht der Dinge hineinversetzen. Lobenswert: Der Mehrspieler-Modus. Hier springen bis zu zehn Spieler an einem PC oder maximal acht Spieler per Internet oder lokales Netzwerk um die Wette. Ein Bringer ist das Spiel allerdings trotzdem nicht. Die Optik ist zu hässlich, der Sound zu öde, die Animationen zu kantig. Und die Steuerung ... Ach ja, hatten wir schon. LUKASZ CISZEWSKI

**FAZIT**



LUKASZ CISZEWSKI

Liebe Leserinnen und Leser. Falls Sie an einem Spiel mit der Thematik Skispringen interessiert sind, dann richten Sie Ihren Blick einfach auf die obere Hälfte dieser Seite. Dann wissen Sie, welches Spiel Ihr Geld wert ist.

**SKISPRUNG WINTERCUP 05**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 700 MHz, 128 MByte RAM, 850 MByte HD, Win98 | **GENRE:** | Sportspiel |
| | **PREIS:** | Ca. € 25,- |
| | **ENTWICKLER:** | L'Art |
| | **VERTRIEB:** | Ubisoft |
| | **INTERNET:** | www.skijumping2005.com |
| **SINNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Internet- und LAN-Modus; 10 Spieler pro CD — **PC:** 1-10 Spieler, **NETZWERK:** 8 Spieler, **INTERNET:** 8 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 50% |
| STEUERUNG | 51% |
| GRAFIK | 52% |
| SOUND | 57% |
| MEHRSPIELER | 47% |

**EINZELSPIELER 46%**

*MANGELHAFT – Uncharmante Grafik, miese, weil ungenaue Steuerung: Finger weg!*


DIE STÄRKSTEN SPIELE
DIE BESTEN FILME
DIE COOLSTE TECHNIK

# Medicopter 117


»So treiben Österreicher ihre Windräder an.«

Wer die gleichnamige RTL-Sendung kennt, weiß, was auf ihn zukommt. Mit *Medicopter 117: Jedes Leben zählt* flattert bereits die vierte Serienumsetzung auf den PC-Monitor. Brillant ist auch die nicht. Die vier Helis sehen zwar realistisch aus, dafür macht die Steuerung einen Strich durch die Spielspaßrechnung. Während der insgesamt 30 schlappen Missionen eiern Sie mit dem Hubschrauber durch die Lüfte und verfrachten Patienten ins Krankenhaus. Mal fischen Sie einen Wicht aus dem Bergsee, dann wartet ein Reinhold-Messner-Nachäffer auf Rettung. Eigentlich fliegen Sie immer nur zum Ziel und zurück, mehr Abwechslung ist nicht. Kein Wunder, dass *Medicopter 117* einem bereits nach einer halben Stunde zum Hals heraushängt. Die Umgebung präsentiert sich wie Naomi Campbell nach der Einnahme von vier Valium 10: nett anzusehen, aber leblos. Und die Soundkulisse geht überhaupt nicht, das anspruchslose Klassik-Gerödel gleicht musikalischer Diarrhö. Angehende Rettungspiloten starten probeweise den Rotor, Normalos heben lieber nicht ab. RALPH WOLLNER

**FAZIT**

**RALPH WOLLNER**



Wenn *Medicopter* Abwechslung böte, wäre es immer noch öde. Grund: zu viele Ungereimtheiten. Warum etwa kann ich mit meinem Heli nicht einfach über den Berg fliegen, sondern muss zwischen Bäumen und Schluchten herumgurken? Weiß keiner? Wir auch nicht ...

**MEDICOPTER 117**

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 125 MByte HD, Win98
**SINNVOLL:** 1,2 GHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Flugsimulation |
| **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| **ENTWICKLER:** | Similis Software |
| **VERTRIEB:** | NBG Multimedia/RTL |
| **INTERNET:** | www.nbg-multimedia.de |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Alleinflüge reichen wirklich aus.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 56% |
| STEUERUNG | 58% |
| GRAFIK | 62% |
| SOUND | 41% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 57%**

*AUSREICHEND – Gewaltfreie Fliegerei ohne spielerischen Tiefgang.*

# 7 Zwerge






Wir rätseln immer noch, wer sich mehr schämen sollte: Das Spiel oder der Kinofilm. *7 Zwerge*: Das Brettspiel heißt so, weil der Spieler mit einem Brett seine Kollegen verdrischt. Und die Ritter der Königin. Besonders geduldige Klopper befreien auf diese Weise nach ein paar Minuten Schneewittchen. Zwischendrin dürfen Sie sich über die schwammige Tastatur-Steuerung ärgern. Bitter: Wir müssen den Titel: „Filmadaption des Jahres" verweigern. JO

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 162 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Phenomedia
**GENRE:** Action **PREIS:** ca.€ 10,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 3% |
| STEUERUNG | 54% |
| GRAFIK | 38% |
| SOUND | 24% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 5%**

# Majestic Chess



Mit *Majestic Chess* präsentiert sich das Spiel der Könige im neuen Gewand. Profis ziehen ihre Figuren auf 2D- oder 3D-Brettern, die optional in düstere Umgebungen wie Ruinen oder Verliese eingebettet sind, und wählen aus cleveren 24 KI-Gegnern. Anfänger oder Sonntagsspieler wählen den neuen Adventure-Modus. Sie galoppieren auf einem virtuellen Gaul über eine animierte Karte und spielen neue Partien mit steigendem Schwierigkeitsgrad frei. Hotte hü! MB

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 180 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Fluent Entertainment/Jowood/Koch Media
**GENRE:** Runden-Strategie **PREIS:** ca.€ 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 61% |
| STEUERUNG | 72% |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 68% |
| MEHRSPIELER | 81% |

**EINZELSPIELER 74%**

# Pyro Tycoon



Wenn Sie im Bett keine ehrfürchtig staunenden Ahs und Ohs zu hören bekommen, probieren Sie es mal mit *Pyro Tycoon*. Hier kreieren Sie eigene Feuerwerke und stellen möglichst coole Kompositionen von buntem Sternenregen mit schicken Effekten und passender Musik zusammen. Ach ja, Geld sollten Sie damit auch noch verdienen. Den simplen Wirtschaftspart und die total veraltete Grafik sollten sich allerdings nur Hardcore-WiSim-Fans antun. MB

**MINDESTENS:** 500 MHz, 64 MByte RAM, 300 MByte HD, Win95
**HERSTELLER:** Grasland/Pepper Games
**GENRE:** Wirschaftssimulation **PREIS:** ca.€ 15,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 44% |
| STEUERUNG | 64% |
| GRAFIK | 44% |
| SOUND | 35% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 41%**



# Gooka



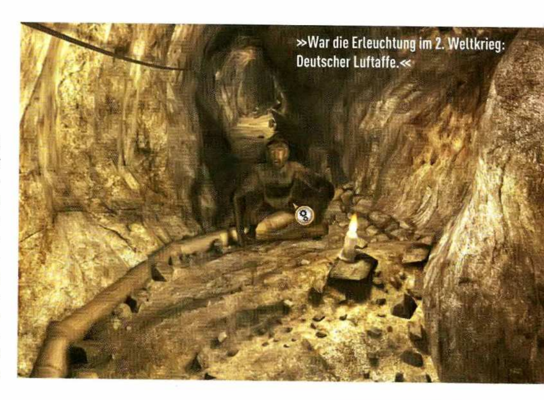
Da ist was Faul im Lande Janatris! Als Papa nach Hause kommt, ist seine Bude abgefackelt, Frau und Filius verschwunden. Im Mix aus Adventure, Action und Rollenspiel rätseln und quasseln Sie sich durch polygonarme Bildschirme. Kloppereien laufen in langatmigen, rundenbasierten Kämpfen ab, bei denen Sie auch Spezialfähigkeiten einsetzen. Beim Test verfluchten wir die gewöhnungsbedürftige Steuerung ebenso wie die Gammelei unseres Helden. MB

**MINDESTENS:** 733 MHz, 256 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Centauri Production/Cenega
**GENRE:** Action-Adventure **PREIS:** ca.€ 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 60% |
| STEUERUNG | 62% |
| GRAFIK | 69% |
| SOUND | 65% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 58%**

# Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel


»War die Erleuchtung im 2. Weltkrieg: Deutscher Luftaffe.«

Weltumseglerin Mina erleidet Schiffbruch und strandet in *Die Rückkehr zur geheimnisvollen Insel* auf eben solcher. Das Eiland scheint unbewohnt, trotzdem fühlen Sie sich in der Rolle der heißen Braut ständig beobachtet. Egal ob Sie sich per Mausklick durch die vorgerenderten Bildschirme klicken, Krabben rösten, oder Steingut töpfern. Später wird Kapitän Nemos Geist als Spanner geoutet. Nachdem Sie dem bärtigen Seemann seinen letzten Wunsch erfüllt und ihn verbuddelt haben, geht das Abenteuer erst richtig los. Als Sie sich sein U-Boot ausleihen wollen, trachtet Ihnen gefährliches Viehzeug nach dem Leben. Aber selbst ist die Frau! Anhand alter Aufzeichnungen belegen Sie nicht nur autodidaktische Grundkurse in Chemie, Biologie und tierischer Psychologie, sondern stellen Dinge wie Messer, Kerzen und Seile und sogar Schießpulver her. Schwachstelle des ansonsten runden Adventures mit fairen Rätseln: Es verkommt häufig zu einer Inventar-Klickorgie. Ständig kombinieren Sie Gegenstände zu neuen Nützlichkeiten. Im Gegensatz zur üppigen Geräuschkulisse fielen die Animationen der Hintergründe mager aus. MARC BREHME

**FAZIT**


MARC BREHME

**Obwohl ein Render-Adventure hat mich *Die Rückkehr* positiv überrascht. Trotz antiquierter Grafik macht die Knobelei Laune – kurzfristig. Bereits nach zehn Stunden hatte ich die Nautilus unter meiner Fuchtel und flüchtete zurück in die Zivilisation.**

**DIE RÜCKKEHR Z. G. INSEL**

**MINDESTENS:** 600 MHz, 64 MByte RAM, 1 GByte HD, Win98

**SINNVOLL:** 1 GHz, 256 MByte RAM

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Adventure |
| **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| **ENTWICKLER:** | Kheops Studio/The Adv. Comp. |
| **VERTRIEB:** | Flashpoint |
| **INTERNET:** | http://mysteriousislandgame.com |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ohne Altersbeschränkung |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Gestrandete sind irgendwie immer auf sich allein gestellt.
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** -
**INTERNET:** -

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 72% |
| STEUERUNG | 65% |
| GRAFIK | 67% |
| SOUND | 75% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 71%**

*GUT – Kurzweiliges und faires Rätselraten auf Kapitän Nemos Spuren.*

## Santa Claus 2



Im Vorjahr stimmte uns der Santa Claus von CDV noch gratis auf Weihnachten ein. Nachfolger *Santa Claus in Trouble ... Again!* kostet zehn Euro. Sie sammeln als hüpfender Adventsklops in zwölf Levels Geschenkpakete. Dabei sollen Sie bloß nicht in den Abgrund fallen oder einen Gegner berühren! Bis auf das Medley aus den schrecklichsten Weihnachtsliedern ist das Spiel völlig gewaltfrei. Wer gern große Sprünge macht, hat kurzfristig Spaß. JO

**MINDESTENS:** 750 MHz, 128 MByte RAM, 38 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Joymania Development/CDV
**GENRE:** Action **PREIS:** Ca.€ 10,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 58% |
| STEUERUNG | 74% |
| GRAFIK | 42% |
| SOUND | 35% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 57%**

## Nexagon Deathmatch



Was kommt heraus, wenn Sie den Film *Running Man* mit dem Spiel *Arena Wars* kreuzen? *Nexagon Deathmatch*. In futuristischen Arenen treten Häftlinge bei TV-Shows gegeneinander an, um die gegnerische Festung zu zerstören. Zwischen den Plänkeleien besorgen Sie Frischfleisch, denn die Kameraden fallen wie geklatschte Fliegen. Durch dürftige KI und Wegfindung verschenkt der Titel massig Potenzial. Leihen Sie sich lieber den Arnie-Film aus! MB

**MINDESTENS:** 500 MHz, 64 MByte RAM, 400 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Strategie First/Modern Games
**GENRE:** Echtzeit-Strategie **PREIS:** Ca.€ 35,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 56% |
| STEUERUNG | 72% |
| GRAFIK | 54% |
| SOUND | 71% |
| MEHRSPIELER | 57% |

**EINZELSPIELER 54%**

## Alles Murmel




Ihre Aufgabe ist es, auf einem 9 x 9 Felder großen Spielplan für Ordnung zu sorgen. Dazu bewegen Sie die Kugeln so, dass sie farblich zusammenpassen. Sind fünf entsprechende Figuren in einer Reihe, verschwinden die. Das Spielprinzip ist fast so alt wie unser Chefredakteur – und das will was heißen. Freunde der gepflegten Hirnakrobatik schalten den Denkspielklassiker auf der Webseite www.lobstersoft.de für 15 Euronauten frei. RW

**MINDESTENS:** 500 MHz, 128 MByte RAM, 5 MByte HD, Win95
**HERSTELLER:** Lobstersoft
**GENRE:** Runden-Strategie **PREIS:** € 15,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 28% |
| STEUERUNG | 75% |
| GRAFIK | 17% |
| SOUND | 67% |
| MEHRSPIELER | - |

**EINZELSPIELER 47%**

## Adiboo



„Freund aller 4- bis 7-jährigen Kids" soll *Adiboo* sein, lesen wir im Handbuch zu *Die Jagd auf die Energiepiraten*. Demzufolge ist der außerirdische Bengel seit langer Zeit nicht mehr unser Freund. Warum sollten wir ihm also helfen, die Roboterhorde aufzuhalten, die auf dem Planeten Celesta wütet? Warum sollten wir mit ihm durch 14 Levels hüpfen und mit einem Luftflitzer herumdüsen? Wir wissen es nicht. Aber vielleicht weiß es ja Ihr 4- bis 7-jähriges Kind. LC

**MINDESTENS:** 600 MHz, 128 MByte RAM, 480 MByte HD, Win98
**HERSTELLER:** Coktel/Vivendi Universal Games
**GENRE:** Action **PREIS:** Ca.€ 30,-

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 66% |
| STEUERUNG | 75% |
| GRAFIK | 68% |
| SOUND | 69% |
| MEHRSPIELER | 72% |

**EINZELSPIELER 71%**




»Bubbles bekam immer nur das beste Futter von Vitakraft.«

»Steht nicht nur auf Tennisspieler: Stich-Flamme.«

# Hol dir Nachschlag!

Spielen Sie mal Siegfried und verwandeln Sie riesige Drachen in schicke Handtaschen. In der GOTHIC 2: LIMITED GOLD EDITION ist dank knackiger Rätsel und jeder Menge fiesen Monstern wochenlanger Spielspaß garantiert.

**FAZIT**

**MARC BREHME**

Mit den durchdachten Rätseln und spannungsgeladenen Kämpfen ist langer Spielspaß sichergestellt. Da kommt mir die *Gothic 2: Limited Gold Edition* zum Jahreswechsel-Urlaub gerade recht. Vor allem für die Erweiterung brauche ich etwas Zeit, um meinen neuen, schwächlichen Jüngling zunächst an kleinen Gegnern aufzupäppeln. Erfahrene *Gothic 2*-Zocker könnten die durch den Neueinstieg erforderliche Erledigung antiker Aufgaben allerdings als leicht nervtötend empfinden.

Knapp zwei Jahre nach Veröffentlichung steht das Rollenspiel *Gothic 2* in der Gunst der Fans noch immer ganz oben. Was nicht zuletzt auch die stete Top-10-Platzierung in unseren Lesercharts beweist. Rechtzeitig zum Weihnachtsfest bringt Jowood die *Gothic 2: Limited Gold Edition* auf den Markt. Während Sie im Hauptspiel vier gewaltige Drachen zur Strecke bringen, wird Ihr Kampf in der Erweiterung *Die Nacht des Raben* noch ein paar Nummern härter. Xardas der Magier bereitet Sie auf eine große Bedrohung vor: Die Drachen wurden gerufen, um die Menschheit zu vernichten. Und nur das „Auge Innos“, ein uraltes göttliches Artefakt, kann sie aufzuhalten. Ein harter Job. Vor allem, weil das mühsame Aufpäppeln Ihres Charakters wieder von vorn beginnt. Sie dürfen Ihren Helden aus dem Hauptprogramm nämlich nicht in die neuen Sektoren übernehmen.

**REIF FÜR DIE INSEL**

Im Add-on suchen Sie auf den bisher unerforschten Gebieten der Insel nach neuen Schätzen, erledigen fiese Monster und lösen jede Menge kniffliger Rätsel. Die riesige Region ist in die drei Landschaftstypen Canyon, Wüste und Sumpf unterteilt. Dort warten unter anderem Steinwächter, Blattcrawler und Sumpfgolems darauf, ihr Leben gegen Ihre Erfahrungspunkte einzutauschen. Natürlich ebenso freiwillig, wie Sie in jedem Quartal brav Ihre zehn Euro Praxisgebühr beim Onkel Doktor über den Tresen schieben.

**DIE VOLLE PACKUNG**

In der fetten *Gothic 2: Limited Gold Edition* tummeln sich nicht nur die Vollversion *Gothic 2* und das Erweiterungspaket *Die Nacht des Raben,* sondern auch das Lösungsbuch als PDF-Datei zum Ausdrucken, ein Poster und der nahezu filmreife Soundtrack auf CD.

MARC BREHME

## GOTHIC 2: LIM. GOLD ED.

**MINDESTENS:** 700 MHz, 256 MByte RAM, 2,2 GByte HD, Win98

**TESTS IN AUSGABE:** 12/02, 10/2003

| | |
|---|---|
| **GENRE:** | Rollenspiel |
| **PREIS:** | Ca. € 40,- |
| **ENTWICKLER:** | Piranha Bytes |
| **VERTRIEB:** | Jowood |
| **INTERNET:** | www.gothic2.de |
| **SPRACHE:** | Deutsch |
| **USK-FREIGABE:** | Ab 12 Jahren |
| **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Obwohl die nicht im Angebot sind, wird es nie langweilig!

**PC:1** Spieler
**NETZWERK:** –
**INTERNET:** –

## DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 82% |
| GRAFIK | 76% |
| SOUND | 85% |
| MEHRSPIELER | – |

**EINZELSPIELER**

**81%**

*SEHR GUT – Aufwendiges Rollenspiel mit Langzeitmotivation und netten Gimmicks.*

# Soldiers: HoWW 2

In *Soldiers: Heroes of World War 2* übernehmen Sie das Kommando über eine kleine Einheit Soldaten, die in vier Kampagnen hinter feindlichen Linien gefährliche Aufträge erledigt. Klingt nach *Commandos 3*? Fast. Es bleibt Ihnen überlassen, wer zuerst in den Krieg zieht: Russen, Engländer, Amerikaner oder Deutsche. Starten Sie in der vorgegebenen Reihenfolge, erleben Sie die Schlachten des Zweiten Weltkriegs chronologisch korrekt. Sie kämpfen sich mit Ihren Mannen durch eine hübsche und sehr detaillierte Pampa. Dabei nutzen Sie genau wie Jeanette Biedermanns persönlicher Stalker Büsche, Mauern, Häuser und Heuhaufen als Deckung. Gegen den Feind kommen Sie nämlich nur mit Köpfchen und der richtigen Taktik an. Ein Manko: Im Gegensatz zu *Commandos* gibt es keine Sichtkegel, die Ihnen anzeigen, in welche Richtung die Gegner spähen. Gelegenheitszocker überfordert *Soldiers* deshalb schnell. Zählen Sie sich aber zu den erfahrenen Strategen, erwartet Sie ein Taktik-Hammer mit abwechslungsreichen Einsätzen und großer spielerischer Freiheit. MARC BREHME


»Heute ist ein ruhiger Tag in Bagdad.«

**FAZIT**


**MARC BREHME**

Anfangs habe ich den Schwierigkeitsgrad von *Soldiers* verflucht, später fand ich ihn richtig schön herausfordernd. Es dauerte ein Weilchen, bis ich alle taktischen Finessen und die direkte Steuerung der Fahrzeuge verinnerlicht hatte.

**SOLDIERS: HEROES OF WW 2**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 1 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98 | **GENRE:** | Echtzeit-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 30,- |
| | **ENTWICKLER:** | Best Way |
| | **VERTRIEB:** | Codemasters |
| | **INTERNET:** | www.codemasters.de/soldiers |
| **TEST IN AUSGABE:** 9/2004 | **SPRACHE:** | Deutsch |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Kooperativ; 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 4 Spieler, **INTERNET:** 4 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 84% |
| STEUERUNG | 78% |
| GRAFIK | 85% |
| SOUND | 84% |
| MEHRSPIELER | 83% |

**EINZELSPIELER 80%**

*GUT – Grafisch opulentes Weltkriegs-Szenario für Hardcore-Strategen.*

# Full Spectrum Warrior

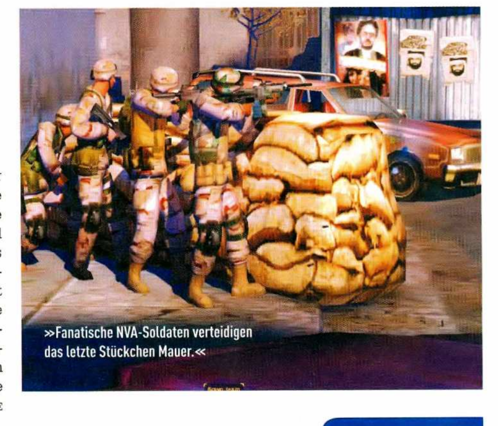








Die US-Army ist einfallsreich, wenn es um die Ausbildung von Rekruten geht. *Full Spectrum Warrior* soll helfen, Fußtruppen für den Häuserkampf auszubilden. Im Mix aus Action und Strategie treten Sie im fiktiven Staat Zekistan einem fiesen Saddam-Verschnitt in die Weichteile. Sie kommandieren zwei Teams aus jeweils maximal vier Soldaten. In besonderen Situationen untersteht Ihnen auch eine dritte Fraktion. Mittels eines dynamischen Cursors befehlen Sie der Gruppe zu feuern, in Deckung zu gehen oder verwundete Kameraden zu bergen. Wie in einem Schachspiel gilt es, Zug um Zug die Situation neu einzuschätzen und die richtige Entscheidung zu treffen. Dass dies spannender sein kann als selbst den Abzug zu drücken, hätten wir vor *Full Spectrum Warrior* auch nicht für möglich gehalten. Zumal die KI sehr fluffig ist und Ihre Männer nur selten aufgrund eigener Dummheit ins Gras beißen. Der Zweispieler-Koop-Modus ist zwar geil, motiviert aber nicht auf Dauer. Geniale Sprachausgabe, stimmungsvolle Musik und eine realistische Klangkulisse erzeugen eine gruselige authentische Atmosphäre. MARC BREHME


»Fanatische NVA-Soldaten verteidigen das letzte Stückchen Mauer.«

**FAZIT**



**MARC BREHME**

Obwohl ich es makaber finde, *FSW* als die realistischste Kriegssimulation aller Zeiten anzupreisen, ist es ein fettes Spiel geworden. Schicke Grafik, satter Sound, fesselnde Atmosphäre – und die Rekruten warten nur auf mein Kommando. So mag ich das!

**FULL SPECTRUM WARRIOR**

| | | |
|---|---|---|
| **MINDESTENS:** 800 MHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Win98SE | **GENRE:** | Echtzeit-Strategie |
| | **PREIS:** | Ca. € 20,- |
| | **ENTWICKLER:** | Pandemic Software |
| | **VERTRIEB:** | THQ |
| | **INTERNET:** | www.fullspectrumwarrior.de |
| **TEST IN AUSGABE:** 11/2004 | **SPRACHE:** | Sprache engl./Texte dt. |
| | **USK-FREIGABE:** | Ab 16 Jahren |
| | **TERMIN:** | Erhältlich |

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Koop-Modus; 1 Spieler pro CD — **PC:** 1 Spieler, **NETZWERK:** 2 Spieler, **INTERNET:** 2 Spieler

**DAS URTEIL**

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 89% |
| STEUERUNG | 89% |
| GRAFIK | 84% |
| SOUND | 90% |
| MEHRSPIELER | 87% |

**EINZELSPIELER 86%**

*SEHR GUT – Moralisch bedenklich, aber packend, innovativ und intensiv.*

# C&C Generäle







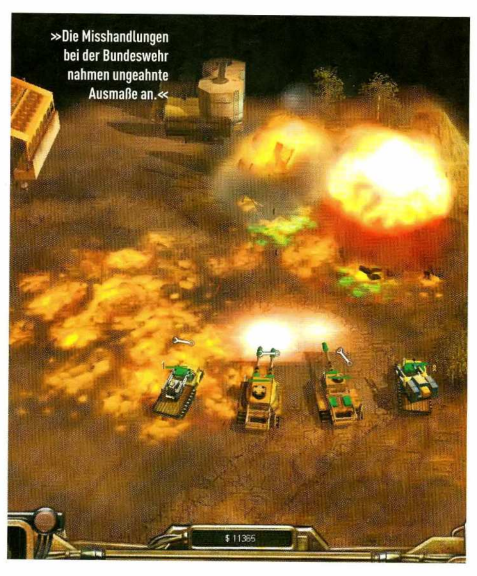
Glaubt man dem Szenario von *Command & Conquer Generäle*, ändert sich die Weltlage in den nächsten 20 Jahren dramatisch. Der Asiatische Pakt entwickelt sich neben der Westlichen Allianz zur Supermacht. Gleichzeitig steigt der Einfluss einer weltweit operierenden Terrororganisation, der Internationalen Befreiungsgruppe, kurz IBG. In drei Kampagnen übernehmen Sie in 22 Missionen jeweils die Führung einer dieser Fraktionen. Die Einsatzziele sind abwechslungsreich. Mal gilt es, eine strategisch wichtige Position zu erreichen, ein Gebäude einzunehmen oder Nachschubmaterial zu erbeuten. Für gewöhnlich tilgen Sie dafür alle Feinde von der Karte, wodurch die Missionen allerdings fast schon wieder austauschbar wirken. Vorbildlich zwingen Sie die unterschiedlichen Einheiten jeder Seite zu individuellen Strategien. Mit Horden billig ausgehobener Infanteristen und starken Panzerverbänden bietet sich für den Asiatischen Pakt die altbekannte Tankrush-Taktik an. Dagegen schlagen die schlecht gepanzerten, aber schnellen Fahrzeuge der IBG bevorzugt blitzartig über unterirdische Tunnelsysteme zu, meiden jedoch längere Schusswechsel. Die Westliche Allianz setzt auf starke Luftstreitkräfte: Helikopter, Kampf- und Tarnkappenbomber reiben selbst große Armeen schnell auf. Speziell in den Mehrspieler-Gefechten sorgen die Unterschiede der drei Parteien für eine enorme Strategiefülle und abwechslungsreiche Gefechte. Eine klare Kaufempfehlung – erst recht für schlappe zehn Euro!

MARC BREHME

### FAZIT




Ja, ist denn schon wieder Weihnachten? Angesichts des Preises für einen solchen Strategie-Hit wähne ich mich glatt neben einer festlich geschmückten Tanne. Übrigens: Dass in der deutschen Version keine Menschen, sondern Cyborgs kämpfen, tut dem Spielspaß keinen Abbruch.




»Die Misshandlungen bei der Bundeswehr nahmen ungeahnte Ausmaße an.«

### C&C GENERÄLE

**MINDESTENS:** 800 MHz, 128 MByte RAM, 800 MByte HD, Win98

**TEST IN AUSGABE:** 11/2003

**GENRE:** Echtzeit-Strategie
**PREIS:** Ca. € 10,-
**ENTWICKLER:** EA Pacific
**VERTRIEB:** AK Tronic
**INTERNET:** www.electronicarts.de
**SPRACHE:** Deutsch
**USK-FREIGABE:** Ab 16 Jahren
**TERMIN:** 15. Januar 2005

**MEHRSPIELER-OPTIONEN:** Deathmatch, Team-Deathmatch; 1 Spieler pro CD
**PC:** 1 Spieler
**NETZWERK:** 8 Spieler
**INTERNET:** 8 Spieler

### DAS URTEIL

| | |
|---|---|
| PREIS/LEISTUNG | 91% |
| STEUERUNG | 92% |
| GRAFIK | 86% |
| SOUND | 85% |
| MEHRSPIELER | 89% |

**EINZELSPIELER**

**86%**

*SEHR GUT – Das derzeit beste Command & Conquer jetzt zum absoluten Sparpreis!*

## DIE AKTUELLEN BUDGET-TITEL IM ÜBERBLICK

04
colin mcrae rally



| TITEL | GENRE | ANBIETER | WERTUNG | PREIS | TEST IN |
|---|---|---|---|---|---|
| C& C Generäle | Strategie | AK Tronic | 87% | 10,- | 11/03 |
| Colin McRae Rally 3 | Rennspiel | AK Tronic | 81% | 10,- | 3/04 |
| Colin McRae Rally 4 | Rennspiel | Atari | 84% | 15,- | 11/04 |
| Das achte Weltwunder | Strategie | Green Pepper | 77% (abgewertet) | 7,- | 5/03 |
| Dead Man's Hand | Action | Atari | 70% | 15,- | 6/04 |
| Divine Divinity | Rollenspiel | CDV | 70% | 8,- | 9/02 |
| Full Spectrum Warrior | Action | THQ | 86% | 20,- | 11/04 |
| Ghost Recon Complete | Action | AK Tronic | 80% | 10,- | 10/03 |
| Ghost Recon: Island Thunder | Action | Rondomedia | 71%/Mehrsp. 81% | 10,- | 12/02 |
| Gladiator – Schwert der Rache | Action | AK Tronic | 72% | 10,- | 1/04 |
| Gothic 2: Limited Gold Edition | Rollenspiel | Jowood | 83% | | 12/02, 10/03 |
| Grand Prix 4 | Rennspiel | Atari | 80% (abgewertet) | 15,- | 7/02 |
| James Bond: Nightfire | Action | AK Tronic | 76% (abgewertet) | 10,- | 12/02 |
| Knight Shift | Strategie | AK Tronic | 80% | 10,- | 11/03 |
| Lords of Everquest | Strategie | Rondomedia | 74% | 15,- | 2/04 |
| Mashed | Rennspiel | Empire Interactive | 72% | 20,- | 8/04 |
| Myst 3 Exile | Adventure | AK Tronic | 71% | 10,- | 11/01 |
| Praetorians | Strategie | AK Tronic | 82% | 10,- | 12/03 |
| Reise nach Nordland | Strategie | Green Pepper | 73% (abgewertet) | 7,- | 12/02 |
| Silent Hunter SE | Simulation | Rondomedia | 68% | 15,- | 2/05 |
| Soldiers: Heroes of World War 2 | Action | Codemasters | 80% | 15,- | 9/04 |
| Soldier of Fortune 2 | Action | AK Tronic | 83% | 10,- | 7/02 |
| Splinter Cell | Action | AK Tronic | 86% | 10,- | 2/03 |
| Splinter Cell Special Edition | Action | Rondomedia | 86% | 20,- | 2/03, 5/04 |
| Tactical Ops | Action | AK Tronic | 41%/Mehrsp. 77% | 10,- | 9/02 |
| Unreal 2: The Awakening | Action | Atari | 80% (abgewertet) | 15,- | 3/03 |
| Wer wird Millionär 4 | Denkspiel | AK Tronic | 67% | 10,- | 2/05 |




# CALL OF DUTY™



**Zerstöre die feindliche Kriegsmaschine in Call of Duty™ – auf deinem N-Gage™ Game-Deck.**

Erlebe die dramatischen Abschnitte des zweiten Weltkriegs und kämpfe dich als alliierter Soldat durch Missionen auf historischen Schlachtfeldern. Sei bei der Landung von US Fallschirmjägern hinter den feindlichen Linien dabei, kämpfe mit bei britischen SAS Missionen und russischen Straßenkämpfen an der Ostfront. Beweise dich in vier verschiedenen Multiplayer-Landkarten. Kämpfe dort über Bluetooth Verbindng im Multiplayer Deathmatch oder Team Deathmatch um den Sieg. In der N-Gage Arena findest du z. B. Waffen, Cheats, Hints und weitere Funktionen zum Herunterladen.

Kabelloses Multiplayer-Gaming auf den N-Gage Game-Decks im Taschenformat.

**n-gage.com/de**

N-GAGE
NOKIA

anyone
anywhere

ACTIVISION



# SEITENSPRUNG

## Mord ist Ihr Hobby!

**Sterben müssen wir alle. Allerdings treten die meisten vermutlich nicht so extravagant ab wie die Damen und Herren in MORTAL KOMBAT: DECEPTION. Schon das Zusehen schmerzt.**

»Da hätte er mal besser den Spieß umgedreht.«

»Geheimwaffe: tragbare Höhensonne.«

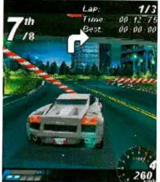
**Xbox** | „Finish him!" Dieses Zitat am Ende eines Kampfes charakterisiert die berüchtigte Spiel-Serie perfekt. Jetzt sind Sie gefordert: Schaffen Sie es, die Tasten-Kombination einzugeben oder verknoten Sie sich bloß die Finger? Als Joypad-Gott jedenfalls beenden Sie das unwürdige Pixeldasein Ihres nutzlosen Gegenübers mit einer spektakulären und äußerst blutigen Aktion. Arme abreißen oder Kopf abbeißen gehört da noch zu den harmloseren Varianten ... Nicht umsonst ist das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben. Doch abseits der Splatterorgie wartet eine gelungene und umfangreiches Prügelei auf Sie. 24 Streithähne und -hennen stehen später zur Wahl, alle mit drei Kampfstilen. Als Bonus gibt es ein Schach- und Denkspiel. Respekt! Nicht mal Vorgänger *Deadly Alliance* bot derart viel. Obwohl das Spiel an sich ungekürzt ist, bleibt Deutschland die Sammleredition verwehrt. Denn die bietet auf einer Zusatz-DVD unter anderem den beschlagnahmten ersten Teil der Serie. JOACHIM HESSE




## Gepflegter Rasen

**Wer mit 220 Sachen durch die Innenstadt brettert, gehört eingesperrt. Ausnahme: Sie oder er spielt ASPHALT URBAN GT auf dem N-Gage.**

**N-Gage** | Paris, Hongkong, Las Vegas – das sind nicht nur spannende Städte, sondern auch drei der nur neun Schauplätze von *Asphalt Urban GT*, dem ersten vernünftigen Rennspiel für Nokias Telefon-Gameboy. Um in der Meisterschaft nach 35 Wettkämpfen an der Spitze zu liegen, dürfen Sie Ihre Luxuskarossen sogar tunen. Das wirkt sich in der Tat auf das Fahrverhalten aus. Sollten Sie Ihre sieben Konkurrenten an der Ziellinie hinter sich lassen, kassieren Sie virtuelles Geld. Damit schalten Sie nach und nach die Top-Autos von Audi, Lotus, Volkswagen und anderen Herstellern frei. Damit geben Sie dann auch im Arcade-Modus Gas. Besonders witzig: Bei Verfolgungsjagden mit einem Polizei-Lamborghini Gegner einzufangen. In jedem Fall sollten Sie viel üben, um Kurven ohne Kontakt mit der Bahnbegrenzung hinter sich zu lassen. Trotz kleiner Schwächen bei der Kollisionsabfrage verzaubert allein die Spitzenklasse-Optik von *Asphalt Urban GT* garantiert jeden N-Gage-Besitzer. Big-N-Jünger warten auf die Version für das neue Nintendo-Handheld DS. Die ist im Ausland bereits erschienen. JOACHIM HESSE



»Schade. Trotz 250 PS beim Springreiten gerissen.« »Auf dem Weg zur Arbeit: Colt Seavers.«

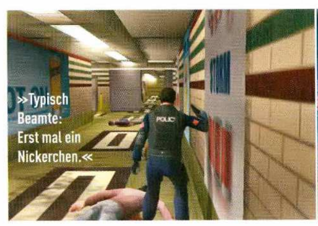


**ASPHALT URBAN GT**

HERSTELLER: Gameloft/Nokia
INFO: www.n-gage.com/de-DE/home/home.html
WERTUNG: SEHR GUT

# Triff flüchtige Bekannte!

## Aus dem Mutterland des Rinderwahnsinns kommt THE GETAWAY: BLACK MONDAY. Es wundert uns nicht, dass Sie einen Londoner Bullen spielen.


»Typisch Beamte: Erst mal ein Nickerchen.«


»Das hat also der Autoverleih mit „Externer Zigarettenanzünder" gemeint.«

**Playstation 2** | Gleich drei Geschichten in einer? Das geht nun wirklich nicht. Unsinn! Spätestens seit *Pulp Fiction* sind mindestens zwei Dutzend ineinander verwobene Handlungsstränge pro Story gesellschaftsfähig. So schlüpfen Sie im zweiten Teil von *The Getaway* gleich in drei Rollen. Das Spiel startet mit einem Einsatz von Sergeant Ben Mitchell gegen ein Drogenkartell. Die prima deutsch synchronisierten Dialoge sind zwar arg überzogen, passen aber gut zum rüden Ballergeschehen. Hier machen Sie schnell Bekanntschaft mit einer absolut furchtbaren Verfolgerkamera, die gern an Wänden hängen bleibt. Davor bleiben Sie auch als örtliche Boxer-Berühmtheit Eddie O'Connor und Meister-Schleicherin Sam Thompson nicht verschont. Die Autofahrten durch das verwaiste London wirken aufgesetzt. Aber trotz der Schwächen fesselt die Action. JOACHIM HESSE



**THE GETAWAY: BLACK MONDAY**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Team Soho/Sony |
| INFO: | www.blackmonday.co.uk |
| WERTUNG: | GUT |

# Schmeckt wie beim Italiener

## Wo Mario draufsteht, ist immer massiver Spielspaß drin. Da macht auch PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR keine Ausnahme!



»Kritik an seinem Kleidungsstil verträgt Chefredakteur Bigge besonders schlecht.«



»House of the Dead 2, deutsche Version.«

**Gamecube** | Wir geben zu, dass der Name des Spiels eher Kinder anspricht. Doch wer sich vom Knuddel-Look abschrecken lässt, verpasst wohl eines der besten Konsolen-Rollenspiele aller Zeiten. Sämtliche Figuren und Objekte sehen aus, als hätte man sie aus einem Bogen Papier geschnitten. Sie sind also flach – auch der fette Mini-Italiener Mario ist zweidimensional. Doch gerade das eröffnet neue spielerische Dimensionen. So kann Mario Spezialfähigkeiten erlernen, die es ihm beispielsweise erlauben, wie ein Papierflugzeug durch die Luft zu gleiten oder sich in schmale Ritzen zu schieben. Letzteres machen Italiener sowieso immer gern. Auch das rundenbasierte Kampfsystem ist famos. Wenn Mario mit dem Hammer zuschlagen soll, drücken Sie etwa immer im richtigen Moment den Knopf. Je besser das Timing, um so stärker der Schlag. Grandios! AHMET ISCITÜRK



**PAPER MARIO: DIE LEGENDE VOM ÄONENTOR**

| | |
|---|---|
| HERSTELLER: | Intelligent Systems/Nintendo |
| INFO: | www.papermario.com |
| WERTUNG: | HERAUSRAGEND |

## FIGHT CLUB


»Die Bedienung in der Oben-ohne-Bar ließ sich nicht flachlegen.«

**Xbox** | *Fight Club* vergöttern Filmfans seit fünf Jahren. Das dazugehörige Konsolenspiel dürfte weniger Anhänger finden. Umgesetzt haben die Entwickler nur eine Regel: „Wer neu ist, muss kämpfen!" Mit reichlich eingeschränktem Schlagrepertoire prügeln Sie deswegen auf Figuren der Filmvorlage ein. Durch spezielle Knochenbrecherattacken zerbröseln Sie auch dem stärksten Feind die Knochen. Brutal. (JO)



| | | |
|---|---|---|
| HERSTELLER: | Genuine Games/Vivendi Universal | WERUNG: |
| INFO: | www.fightclubgame.com | BEFRIEDIGEND |

## STEEL DRAGON EX


»Das unsichtbare Zebra verursachte ein Flugzeugunglück.«

**PS2** | Den Sprung nach Europa schafften zum Niedrigpreis *Shienryu 1* und *2*. Warum die beiden 2D-Shooter nun unter anderem Namen erscheinen, wissen wir nicht. Was wir wissen, ist, dass der erste Teil Ballerfreunden Spaß macht. Mit einem Raumschiff stürzen Sie sich in einen wahren Kugelhagel und fliegen Sie von unten nach oben. Nur der 60-Hz-Modus fehlt. Teil 2 sieht zwar hübscher aus, spielt sich aber weitaus unreifer. (JO)



| | | |
|---|---|---|
| HERSTELLER: | Warashi/Midas Interactive/THQ | WERUNG: |
| INFO: | www.midasinteractive.com | GUT |

## ZELDA: THE MINISH CAP


»Der achte Zwerg zündete für Saddam Ölquellen an.«

**GBA** | Dieses Spiel beweist, dass der Game Boy Advance grafisch noch immer überraschen kann und Nintendo um spielerische Neuerungen auch niemals verlegen ist. In *Zelda: The Minish Cap* soll Link mal wieder die hübsche Prinzessin retten und schrumpft bei Knopfdruck sogar auf Insektengröße, um sein Ziel zu erreichen. Stellenweise echt sackschwer, aber dennoch ein wirklich grandioses Erlebnis! (AI)

| | | |
|---|---|---|
| HERSTELLER: | Capcom/Nintendo | WERUNG: |
| INFO: | www.zelda.com | SEHR GUT |

## METAL SLUG 3


»Auch mit 60 wollte Britney Spears noch bauchfrei tanzen.«

**Xbox** | Nach fast fünf Jahren erscheint der Neo-Geo-Klassiker doch noch für eine moderne Konsole. Für den Spitzenpreis von 30 Euro bekommen Sie jede Menge 2D-Ballerspaß. Mit einem oder zwei Söldnern hüpfen Sie durch fünf Levels und plätten zum Teil riesige Panzer und Aliens. Wer das Spiel trotz schwerer Passagen meistert, schaltet zwei brandneue Minispiele frei. Xbox live bietet Ihnen zudem eine Online-Highscore-Liste. Nicht schlecht, Herr Specht! (JO)

| | | |
|---|---|---|
| HERSTELLER: | SNK Playmore/Ignition/Flashpoint | WERUNG: |
| INFO: | www.ignitionent.com | SEHR GUT |

# SPIELER FORUM

# Mit Dach und Krach!

»Raffiniert! Bei aktiviertem Auto-Aiming wird sogar ein Auto angezeigt.«

**AUF DVD**

**Mod zu: UT 2004**
Autor: Vision Studios
**Filenamen: sf2004_msu.exe**
Voraussetzung: UT 2004 + Patch 3339
**Pro + Contra:**
+ **Optisch ansprechend**
+ **Spielerisch top!**
***FAZIT: „Counter-Strike? Was ist das?"***

**Einer der besten UT-2004-Mods aller Zeiten geht mit einer neuen Version an den Start. Klar, dass wir uns STRIKE FORCE 2004 V2 sofort unter den Nagel rissen und für Sie auf unserem edlen Datenträger parat haben.**

**UT 2004** | Vor zwei Ausgaben präsentierten wir Ihnen den Hammer-Mod *Strike Force 2004* von den Vision Studios und die Modifikation kam erwartungsgemäß richtig gut an. Das Teil handelt von einem geheimen Spezialeinsatz-Kommando der UN. Da die UN ja bekanntermaßen den US-Krieg gegen den Terror nicht unterstützt, schusterten sie im Verborgenen an einer eigenen Anti-Terror-Gruppe, die SAS, GSG9 und 10th-Mountain-Mitglieder vereint. Von der Öffentlichkeit abgeschirmt, begeben sich die tapferen Männer in die Krisenherde der Welt. Interessante Geschichte, nicht wahr? Spielerisch kann man *SF 2004* als „Counter-Strike Deluxe" bezeichnen. Wie es der Zufall so will, ist nun Version Nummer Zwei erhältlich. Vieles wurde verbessert und richtige Neuerungen gibt es auch. Neben überarbeitetem Waffen- und Kartenangebot feilten die Jungs der Vision Studios an Details wie dem Bleispritzen-Handling oder einem verbesserten Ausdauersystem. Während die letzte Version schon erahnen ließ, dass *Strike Force 2004* ein Meilenstein werden könnte, tritt die aktualisierte Fassung den Beweis dafür an. Dieses Ding wird noch ganz groß – ein Satz, den der Verfasser dieses Artikels übrigens schon unzählige Male vom Stapel ließ. AHMET ISCITÜRK

**Info: www.strikeforce2004.com**

## INTERVIEW SEIN ODER NICHTSEIN


»Zu lange im Solarium gewesen: der Weihnachtsmann .«

**Michael Hamlett hat nichts mit Shakespeare am Hut – er ist der Produzent von Strike Force 2004 und quatschte mit uns.**

**PC ACTION** Fans bezeichneten *Strike Force* ja immer als *„Counter-Strike* mit schöner Grafik". Haben Sie jetzt Angst vor *CS Source*?

**Michael Hamlett:** *CS Source* ist sehr beliebt und das dürfte sich so schnell nicht ändern. Wir sehen uns alle beliebten Mods an, sammeln Ideen und werden *Strike Force* weiter ausbauen – bis wir uns letztlich einen Riesenanteil der *CS*-Spieler schnappen.

**PC ACTION** Das Projekt wirkt professioneller und ausgeklügelter als die meisten Mods. Wie lange arbeiten Sie schon an dem Projekt?

**Michael Hamlett:** Das gesamte Team ist eigentlich ununterbrochen seit dreieinhalb Jahren mit *Strike Force* beschäftigt.

**PC ACTION** Was planen Sie für das nächste Update?

**Michael Hamlett:** Neue Waffen, mehr Spiel-Modi, Karten, generelle Verbesserungen und so ein Zeugs.

**PC ACTION** Was noch?

**Michael Hamlett:** Schön locker bleiben. Behaltet unsere Webseite im Auge, denn in den nächsten Monaten warten dort sehr interessante Neuigkeiten. (Anm. d. Red.: Immer diese Geheimniskrämerei, Mann!)



## AUF DVD

**Mod zu: UT 2004**
Autor: Assault9 + Team
**Filenamen: SAS20042_1.exe**
Voraussetzung: UT 2004
**Pro + Contra:**
+ **Viele coole Einfälle!**
+ **Fast 500 MByte groß!**
***FAZIT: „Gib Gas, ich will SAS."***

»Scharf: Schütze.«

# SAS bin ich?

**Was wäre die typische Handbewegung für einen Anti-Terror-Krieger? Die Antwort liefert SAS: INTO THE LION'S DEN!**

**UT 2004** | Epics Kultshooter ist zum Liebling der Modder avanciert, wie es scheint. Beinahe täglich flattern neue Projekte rein – da verlieren qualitätsbewusste Zocker schon mal den Überblick. Aber keine Bange, wir picken Ihnen weiterhin die Rosinen heraus. *SAS: Into the Lion´s Den* ist so eine. Aber keine schrumpelige Minirosine, sondern quasi fast schon eine frische Weintraube. Nachdem wir gerade den dümmsten Satz der Welt verfasst haben, wollen wir aufs Spiel eingehen. Die fast 500 MByte große Modifikation bietet wie so oft in letzter Zeit Anti-Terror-Action. Was ist an *SAS* (Abkürzung für Special Air Service) also das Besondere?

### GUT DURCHDACHT!

Das Ganze handelt von drei Trupps, die aus England, Australien und Neuseeland stammen. Gleich zu Beginn wählen Sie also aus einer großen Zahl realistischer Outfits. Dabei ist zu bedenken, dass man den Tarnanzug dem Einsatzgebiet entsprechend auswählt. In Sachen Waffenauswahl achte man auch auf Realismus. So wählen Sie eine Primär- und Sekundärwaffe – etwa eine Schrotflinte und eine Pistole. Messer und Granaten finden sich ebenfalls im reichhaltigen Angebot. Das Gewicht der Ausrüstung wirkt sich auf die Geschwindigkeit des Spielers aus. Die Wummen kommen in drei Spiel-Modi zum Einsatz: Team Deathmatch, Sabotage und Objective. In Sabotage gilt es, zwei gegnerische Ziele zu zerstören. In Objective sollen Sie strategisch wichtige Punkte einnehmen. Die Steuerung ist spitze und erlaubt kleinere Finessen wie etwa das seitliche Rollen beim Kriechen oder das Zielen über Kimme und Korn. Und weil die Karten auch noch sehr ordentlich sind, gibt es unser Prädikat. AHMET ISCITÜRK

**Info: http://sas.jolt.co.uk**

Planting: 53%

»Was bringt ein kleines Handy, wenn die Akkus riesig sind?«



»Ein echter Spanner lässt sich sein Hobby auch vom Krieg nicht vermiesen.«

## INHALT



## GEH INS NETZ!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungs-Mail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

## WAS WILLST DU?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an bb@pcaction.de.

# Mach's wie die Stars!

## Nicht nur Bassist Rod Gonzalez von den Ärzten zockt gerne XPAND RALLY. Mittlerweile gibt es sogar fette Downloads dazu!


»Im neuen Benz fühlt man sich wie in einem Wohnzimmer.«

**Xpand Rally** | Das Rennspiel, das vor einigen Ausgaben eine Spielspaßwertung von satten 85 Prozent einfuhr, erfreut sich in der Community großer Beliebtheit. Sogar Die Ärzte zocken das Spiel, wie das Foto beweist. Bei Blackhole Motorsports gibt es zudem eine eigene Sektion zum Titel und dort finden Fans jede Menge Download-Links zu neuen Strecken und Fahrzeugen. Weihnachten wird schön.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.bhmotorsports.com/XR


»Zwei Wochen vorher hätte es Barschel im Suff beinahe auf einer Whirlpool-Party erwischt.«

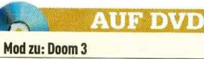
# Das taucht!

## Liebe Leser, endlich gibt es schicke DOOM 3-Dateien, die Ihrer würdig sind. Das haben wir den Meistern von Doom3Maps.de zu verdanken!

**Doom 3** | Die gute Nachricht zuerst: Herr Lüttig und sein Team haben uns sechs geniale *Doom 3*-Karten zusammengestellt, die momentan zu den beliebtesten überhaupt gehören. Lost World 3 ist die geniale Total Conversion einer Q3-Map. Dann wären noch die drei fetten Meisterwerke von Rich „swelt" Jaques, die man sogar in den offiziellen ESL-Liga-Pool aufnahm. Wenn das mal kein Qualitätssiegel ist. Zu guter Letzt wartet noch eine Einzelspieler-Karte namens Barista 3, die den Spieler in exotische Schauplätze entführt. Kommen wir nun zur schlechten Nachricht: Gern hätten wir auch den absolut geilen Einzelspieler-Mod Pathway Redux auf die DVD gepackt, doch das ist aus rechtlichen Gründen nicht möglich. Ein Besuch auf Doom3Maps.de schafft jedoch Abhilfe.

AHMET ISCITÜRK

Info: www.doom3maps.de



**AUF DVD**

**Mod zu: Doom 3**
Autor: Diverse
**Filenamen: Doom 3-Maps.de-Pack.exe**
Voraussetzung: Doom 3
**Pro + Contra:**
+ Coole Maps
− Auch für Quaker interessant
***FAZIT: „Schöner leben dank Doom3Maps.de."***

# Sei ein Gewinnertyp!

Weil das gar so schön ist, veranstalten wir zusammen mit Koch Media ein fettes Gewinnspiel. Es geht um eine fette Grafikkarte und eines der besten Lenkräder der Welt.

ASYLUM GeForce FX 5950 ULTRA 256MB AGP

1x

1x

Gewinnfrage:

Um welche Sportart geht es bei *Xpand Rally*?

a) Rallye-Sport
b) Roberto Blanco
c) Ich esse keinen Thunfisch, weil Delphine in den Netzen verenden.

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie bitte den Gewinnspielen auf Seite 20.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren sowie der Computec Media AG dürfen nicht teilnehmen.

# Ahoi, browse!

www.gdynamite.de gamesdynamite

# Scherben bringen Glück!

## Mit SCHERBENWELT und YOHOHO stellen wir Ihnen diesen Monat zwei richtig fette Browserspiele vor!


»Dank US-amerikanischer Hilfe wandelt sich Bagdad zur blühenden Wirtschaftsmetropole.«

Sie haben keinen Bock auf Arbeit? Sie haben nur einen lahmen Büro-PC zur Verfügung, auf dem keine Spiele installiert werden können? Dann sind Browserspiele genau Ihr Ding. Diese laufen komplett im Internetbrowser ab und meistens gibt es die Dinger für lau. Weil die Teile immer beliebter werden, stellen wir ab jetzt monatlich die besten Kandidaten vor. Los geht's mit *Yohoho* (www.yohoho.de). Das ist quasi *Sid Meier's Pirates!* als Online-Rollenspiel. Kostenlos und richtig spaßig. Was will man mehr? Vielleicht noch *Scherbenwelt* (www.scherbenwelten.de), das heißeste Browser-MMORPG (Online-Mehrspieler-Rollenspiel) dieser Tage. Handeln, aufleveln und rundenbasierte Kämpfe ausfechten – das ist spielerisch top und grafisch geht ebenfalls die Post ab. Da kann man es durchaus verschmerzen, dass nach drei Wochen Probezeit eine monatliche Gebühr von 4,99 Euro anfällt. (OH)

# Hol Land!

## Neben dem CNC-HOLLAND-MOD gibt's erneut 32 exklusive C&C-Karten.

**C&C Generäle/Die Stunde Null** | Mal wieder haben uns die Füchse von Planet Generals einen heißen Tipp zugesteckt. Der *Holland*-Mod beschert Ihnen jede Menge neue Truppen aus Frau Antjes Heimatland. Eigentlich dachten wir immer, die holländische Armee sei keinen Kifferling wert – aber da haben wir uns scheinbar getäuscht. Der Mod wartet mit frischen Generälen auf. Freunde des Käsevolks ziehen sich den Mod von der Heft-DVD und haben Spaß. Doch Vorsicht! Wer *CNC-Holland* spielen will, benötigt unbedingt das Add-on *Die Stunde Null* und den Patch 1.02. Und es kommt noch besser: Dank unseres *Command & Conquer*-Karten-Asses Herzzorro von Planet Generals erhalten Sie stolze 32 Karten. 20 für das Add-on *Die Stunde Null* und zwölf für das Mutterspiel. Wenn Sie keine Freunde haben, spielen Sie halt gegen die Computertruppen. Das nächste Mappack von Herzzorro bekommen Sie dann, wie immer, exklusiv auf der PC-ACTION-DVD. RALPH WOLLNER

Info: www.planet-generals.info
www.cncholland.com

»Sein letzter Funkspruch: „Kann nicht schießen, bin laden.«



AUF DVD

**Mod zu: C&C Generäle/Die Stunde Null**
Autor: Diverse
**Filenamen: Zorro_Mappack.exe, Holland_Mod_Beta1.6.exe**
Voraussetzung: C&C Generäle & Die Stunde Null
**Pro + Contra:**
+ Durchdachtes Kartendesign
+ Frische Generäle

*FAZIT: „Nicht nur für Holländer top!"*

# Die Spiegelungen-Sage

## Daniel Pohl erläuterte uns vor zwei Ausgaben die Vorteile von Raytracing. Jetzt funkelt's in DOOM 3 RAYTRACED.

**Doom 3** | Seit unserem Blickpunkt aus Ausgabe 11/04 sollte unseren Lesern Raytracing kein Fremdwort mehr sein. Student Pohl war auch in den vergangenen Monaten fleißig und hantierte mit der Technik von ids Edel-Shooter herum. Und er stellte fest: „Bei *Doom 3* ist es unmöglich, zwei Spiegel einander gegenüberzustellen und dabei eine korrekte Darstellung zu erhalten." Schämen Sie sich, Mr. Carmack! Mit Raytracing wäre so etwas nicht passiert, denn damit geht so was. „Die Spieler-Kamera verschießt pro Pixel einen Strahl. Wird ein Spiegel getroffen, so wird dieser Strahl gebrochen und weitergeschickt." Aha! Hört sich kompliziert an, schaut aber genial aus. Dies bezeugen nicht nur die brandneuen Bilder, die Herr Pohl extra für uns geschossen hat. Auf unserer DVD finden Sie zudem ein Video, das die beeindruckenden Fähigkeiten der Technologie und Ausschnitte von *Q3 Raytraced* zeigt. LUKASZ CISZEWSKI

Info: http://graphics.cs.uni-sb.de/RTGames/

AUF DVD
**VIDEO**

Links die Doom-3-Engine, rechts *Doom 3 Raytraced* – Daniel Pohl beweist, wie mit einfachsten Mitteln Spiegeleffekte möglich sind.

# SURF DOCH MAL DA RUM!

| SPIEL/SEITE | INTERNET-ADRESSE | WAS GIBT'S 'N DA? |
|---|---|---|
| **SPIELE & MODS** | | |
| Alles | www.extreme-players.de | Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön! |
| Rainbow Six | www.RainbowSix.org | Alles, was mit *Rainbow Six* zu tun hat, wird von Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) aufgearbeitet! |
| Splinter Cell | www.splintercelluniverse.de | Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt's alles zu dem Thema. |
| Alles | www.00network.org | Die Doppelnullen widmen sich hier vielen Themen des Lebens. Es gibt eben nicht nur *Counter-Strike* auf der Welt. |
| Battlefield 1942 | www.battlefield-1942.net | Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab! |
| Battlefield Vietnam | www.battlefield-vietnam.net | Unsere Nummer eins, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt. |
| Alles | www.modguide.de | Diese Seite informiert Sie über so ziemlich alles, was in der Modding-Szene abgeht. Eine echte Perle im WWW-Dschungel! |
| Half-Life 2 | www.Halflife-2.INFO | Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig. |
| Warcraft 3 | www.warcraft.de | Alles, was man über den Echtzeit-Knaller wissen muss, finden Sie auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht! |
| GTA 3 | www.planetgta3.de | Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Games des Jahres. Hier gibt's alles für den Gangster von Welt. |
| Half-Life | www.planethalflife.com/modcentral | Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht! |
| Counter-Strike | www.halflife.de | Alles zum Thema *Half-Life* und *Half-Life 2*. Schon jetzt ein Klassiker im World Wide Web! |
| Counter-Strike | www.counter-strike.net | Offizielle *Counter-Strike*-Page der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots. |
| Counter-Strike | www.clan00.de | Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier gibt's so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken! |
| Firearms | www.firearmsmod.de | Offizielle deutsche Seite. Surfen Sie auf diese Homepage, falls Sie etwas über diesen *Half-Life*-Mod wissen oder ihn saugen möchten. |
| Operation Flashpoint | www.ofp-editing.de | Das Eldorado für alle Hobby-Kartenbastler |
| FIFA | www.fifa-news.de | Wer auf EAs Fußball-Serie abfährt, muss sich diese Seite bookmarken. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze! |
| MADDEN NFL | www.eaml.firstdown.ch | Die European Authentic Madden League ist das heilige Portal für echte American-Football-Fans. |
| Max Payne | www.mpzone.de | Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, sind zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen. |
| MoH: Allied Assault | www.planetmedalofhonor.com | Die wohl größte amerikanische Fan-Seite zu *MoH: AA* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins. |
| Serious Sam 2 | www.serioussam.de | Höchst offizielle Seite. Hier könnten Sie alle Gimmicks abstauben, wenn Sie diese nicht schon auf unserer DVD finden würden. |
| Jedi Knight | www.darth-sonic.de | Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch. |
| Enemy Territory | www.planetwolfenstein.de | Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Sehr aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps. |
| PES 3 | www.proevolutionline.com | Hier finden Sie alles zur Nummer eins unter den Fußballspielen. |
| Doom 3 | www.doom3maps.de | Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann finden Sie es auf dieser krassen Webseite. |
| **COMMUNITY** | | |
| Clan-Seite | www.mymtw.de | Die Seite des erfolgreichsten deutschen Clans mTw. Sehr informativ und immer auf dem neuesten Stand. Ein Pflichtbesuch für Sie! |
| Clan-Seite | www.schroet.de | Die Homepage des bekannten Clans Schroet Kommando. Auch hier gibt es allerlei rund um das Thema *Counter-Strike*. |
| Szene-Seite | www.cs-scene.de | Viele Neuigkeiten aus der Clan-Szene. Surfen Sie auf diese Seite, um zu erfahren, was in der Community abgeht. |

Von den Machern von 


# PACIFIC FIGHTERS

"Pacific Fighters, die beste militärische Flugsimulation weit und breit"
- GameSurf.de, 10/2004




92%

- Atemberaubende Grafik
- Mehr als 40 steuerbare Flugzeuge aus dem Asien-Pazifik-Krieg
- Multiplayer-Gefechte Online













**Jetzt erhältlich!**

www.pacific-fighters.com












»Wurde erst durch den Blubb berühmt: Spinat.«

»Derselbe Spinat fünf Wochen später.«

# Crossfire 3

Die Welt ist einfach scheiße. Nicht nur in der Gegenwart, sondern auch in der nahen Zukunft. Der skrupellose Diktator Cayne beherrscht in knapp zehn Jahren den Globus und heckt immer wieder Terroranschläge aus. Hinzu kommt, dass deswegen unschuldige Menschen als Terroristen verdächtigt, denunziert und ohne Gnade hingerichtet werden. Im dritten Teil von *Crossfire* liegt es an Ihnen, mit massig Waffengewalt die Weltbevölkerung von der Schreckensherrschaft zu befreien. Sie steuern die Geschütze Ihres Hauptquartiers. Permanent greifen Sie feindliche Soldaten, Panzer und Flugzeuge an. Doch dank Doppel-MG, Flammenwerfer, Flak und automatischer Minigun haben Ihre Gegner nichts zu lachen. Ab und an kommen Zivilisten angerannt. Diese bitte nicht abknallen, sondern heil zum Hauptquartier geleiten. Nach jedem Einsatz gibt es satte Kohle und Sie können sich dafür neue Waffen zulegen. Fett! LUKASZ CISZEWSKI

Info: www.vankurt.de

**KOMMENTAR**



LUKASZ CISZEWSKI

*Crossfire 3* macht mit motivierendem Spielprinzip einiges her. Zudem hat es Macher Boris Brock geschafft, Abwechslung in die netten 2D-Karten zu bringen. Eine wirklich gelungene Mischung aus Action und Strategie. Daumen hoch!

| Titel | Story | Spielt sich wie | Download und Fazit |
|---|---|---|---|
| **AQUA**<br>Geschicklichkeit<br>7,1 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Bei *Aqua* spielen Sie Ahmet Iscitürks Traum nach, endlich mal ein Rohr zu verlegen. Stück für Stück bauen Sie Ihr Röhrensystem so auf, dass auch alles richtig schön flutscht. | *Pipemania* für den Atari ST. Oder so. | www.nebelwade.de<br>Wenn Sie geschickt mit Rohren umgehen können, ist dies genau Ihr Ding. |
| **BLOBATTACK 3**<br>Action<br>6,1 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Dicke Schleimhaufen gibt es nicht nur in der PCA-Redaktion, sondern nun auch auf dem Monitor. Bei *Blobattack 3* gilt es, Gegnern auszuweichen und Pakete einzusammeln. | Irgend so ein C64-Kram, den Jo immer spielt | www.gamez-interactive.de<br>Das Spiel ähnelt uns: schräg, aber trotzdem witzig |
| **BLOBTETRIS**<br>Geschicklichkeit<br>1 MByte<br>(Spiel auf DVD) | *Blobtetris* ist eigentlich nichts anderes als das stinknormale *Tetris* im neuen Gewand. Wer dafür eine Beschreibung braucht, legt jetzt lieber das Heft beiseite und greift zum Hausfrauen-Magazin. | Eine Zeitreise in die Game-Boy-Ära | www.gamez-interactive.de<br>Das großartigste Spiel aller Zeiten – dank Jens van Dijk wieder für den PC! |
| **CHRISTMAS BOUND**<br>Geschicklichkeit<br>1 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Oh Gott! Es ist wieder Weihnachten. Zu allem Überfluss haben blöde Käfer dem Weihnachtsmann die Geschenke geklaut. Hauen Sie als Tennisball verkleidet den Pennern auf den Sack! | Ein Besuch des Kammerjägers | www.blueskied.com/xmas/christmas_info.htm<br>Was ein Tennisball mit Weihnachten zu tun hat, ist uns schleierhaft. Trotzdem: anspruchsvolles und buntes Gehüpfe. |
| **KAROMATIX**<br>Geschicklichkeit<br>3,9 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Freunden gepflegter Geschicklichkeitsunterhaltung bietet *Karomatix* vier unterschiedliche Levels, zwei Endloslevels und ein äußerst cooles Spielprinzip. Nicht nur etwas für Kleinkarierte! | *Arkanoid* mit mehr Farben | www.tsspiele.de<br>Wirklich gelungenes Spielchen! Respekt an die Erlauer TSSpiele! |
| **POWERQUIZ**<br>Denkspiel<br>2,9 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Acht Fragen, vier Antwortmöglichkeiten, zwei Joker. In bester Günni-Jauch-Manier beanspruchen Sie mittels 70 Fragen Ihr Hirn. Bei drei Schwierigkeitsgraden haben sogar Denkfaule Spaß. | Ein IQ-Test bei einem Bewerbungsgespräch | www.freeze.dev.de.vu<br>Sie haben keinen Fernseher? Dann zocken Sie doch das PC-Pendant von Johannes Stein! |
| **TWIN FLAG**<br>Action<br>1 MByte<br>(Spiel auf DVD) | Sie brauchen nicht immer mit sich allein spielen! Bei *Twin Flag* hauen Sie die Gegner (Raumschiffe, Hubschrauber, Raketen) mit Kanonenrohren in trauter Zweisamkeit zu Brei. | *Space Invaders* ohne Weltall | www.softgames.de<br>Technisch unausgereifte, aber dennoch akzeptable Zweispieler-Ballerei |

Sie kennen weitere exzellente Gratisspiele oder haben sogar selbst ein Meisterwerk programmiert? Melden Sie sich unter gratisspiele@pcaction.de!

# Mehr Farbe ins Spiel

Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als GRATIS-DANKESCHÖN ein neues X-BOARD V2 von kryptec® Games (www.kryptec-games.com)!



bigben interactive




Die zweite Version des X-Boards eignet sich dank des verwendeten Hochleistungskunststoffs für fast alle Mäuse, egal ob sich an der Unterseite eine Kugel oder ein optischer Sensor befindet. Alle Farbversionen des X-Boards V2 sind kompatibel zu handelsüblichen Kugel- und Opticalmäusen. Die von uns im Labor entwickelten Farben, garantieren uneingeschränkte Funktionalität mit allen gängigen Lichtnagern (einzige Ausnahme: Logitech Cordless Mouseman Optical). Die weiter verbesserte Oberflächenstruktur, die schon die erste Edition bei Zockern beliebt machte, verspricht nun noch weniger Reibung und eine extrem lange Haltbarkeit. Hier lässt sich höchst präzise jedes virtuelle Duell gewinnen! Mit 30 x 25 Zentimetern Nutzfläche stellt das X-Board V2 sowohl High- als auch Mid-Sense-Spieler zufrieden. Einen sicheren Stand gewährleisten die vier Gummifüße und das hohe Eigengewicht von 450 g. Für die individuelle Gestaltung des PC-Umfeldes ist das Mausboard in fünf aktuellen Farben erhältlich.

Bequemer und schneller online abonnieren:

**abo.pcaction.de**

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.




Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: PC ACTION, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf; Fax: 0451-4906770. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif; Fax: 0043-6246-8825277

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit DVD**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitschicken!
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/ 12 Ausgaben)

❐ **Ja, ich möchte das PC-ACTION-Abo mit CD-ROM**
(€ 55,20/12 Ausgaben (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/12 Ausgaben; Österreich € 64,20/12 Ausgaben)

**Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird** (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)




**Gewünschte Zahlungsweise des Abos:**
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Monate und verlängert sich automatisch um weitere 12 Monate, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten

PA PR 16




68 Seiten starkes Booklet mit den besten Tuning-Artikeln aus PC Games Hardware

**15 Top-Vollversionen auf DVD:**
z. B. WinOptimizer Suite, Ashampoo Mail Virus Blocker, Kerio Personal Firewall, Style XP1
**Plus das große PC Games Hardware Jahresarchiv:**
12 komplette Ausgaben PC Games Hardware (12/2003 bis 11/2004) im PDF-Format

Exklusiv auch als Prämie im PC-Action-Miniabo unter http://abo.pcaction.de

# PC-TUNING KIT 2005

## DAS TUNING-PAKET FÜR PC-SPIELER AUF DVD. MIT EXTRA-BOOKLET!

AB SOFORT IM SOFTWARE-FACHHANDEL ERHÄLTLICH!

# SPIELE TIPPS




## EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.

3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!

4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.

5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.

6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.

7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.

8. Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!" Cheats, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 10 und 50 Euro entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.

9. Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.

10. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

**Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:**

**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion PC Action**
**Kennwort: Tipps & Tricks**
**Dr.-Mack-Straße 77**
**90 762 Fürth**
**oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de**

## KURZTIPPS



## SPIELETIPPS



## PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

**0190/824834***

**TÄGLICH VON 8 BIS 24 UHR**

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

## TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE ALLE SPIELETIPPS DER LETZTEN MONATE AUF EINEN BLICK.

# Hilf mir mal kurz!

## VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spielverknüpfung, wählen Sie „**Eigenschaften**" und schreiben Sie ans Ende der Zeile „**Ziel**" den Parameter **-console**. Starten Sie das Spiel und laden Sie einen Spielstand. Jetzt benutzen Sie im Spiel zuerst die „**Esc**"-Taste, um in das Menü zu gelangen. Danach rufen Sie die Konsole mit der „ ^ "-Zirkumflex-Taste auf. Um das Fenster wieder zu schließen, benutzen Sie „**Escape**". Notfalls geben Sie dort **questlog** ein, falls die Steuerung hängt. Mit „**Tabulator**" vervollständigen Sie die Eingaben, mit den **Richtungspfeilen** hoch/runter wechseln Sie durch die Befehle.

Mit dem Kommando **give** erhalten Sie benötigte Gegenstände. Setzen Sie dahinter ein Leerzeichen und eine Bezeichnung aus den unteren Listen.

| Bezeichnung | Gegenstand |
|---|---|
| item_a_body_armor | Körperpanzer |
| item_a_hvy_cloth | Schwere Kleidung |
| item_a_hvy_leather | Schweres Leder |
| item_a_lt_cloth | Leichte Kleidung |
| item_a_lt_leather | Leichtes Leder |
| item_g_astrolite | Astrolit-Sprengstoff |
| item_g_bloodpack | Blutbeutel |
| item_g_bluebloodpack | Blaublut-Beutel |
| item_g_eldervitaepack | Ahnenblut-Beutel |
| item_g_gargoyle_talisman | Rune des dritten Auges |
| item_g_lockpick | Dietrich |
| item_p_occult_blood_buff | Blutstern |
| item_p_occult_dexterity | Feenzauber |
| item_p_occult_dodge | Weekapaug-Distel |
| item_p_occult_experience | Saulozept |
| item_p_occult_frenzy | Tarulzahn |
| item_p_occult_hacking | Occult Hacking |
| item_p_occult_heal_rate | Mumienwickelfetisch |
| item_p_occult_lockpicking | Occult Lockpicking |
| item_p_occult_obfuscate | Zharalketh |
| item_p_occult_passive_durations | Galdjum |
| item_p_occult_presence | Schlüssel von Alamut |
| item_p_occult_regen | Kelch des Hasses |
| item_p_occult_strength | Elizas Herz |
| item_p_occult_thaum_damage | Daimonori |

**Waffen**

| Bezeichnung | Gegenstand |
|---|---|
| item_w_baseball_bat | Baseballschläger |
| item_w_baton | Schlagstock |
| item_w_bush_hook | Gartenaxt |
| item_w_colt_anaconda | Colt Anaconda |
| item_w_crossbow | Armbrust |
| item_w_crossbow_flaming | Flammen-Armbrust |
| item_w_deserteagle | McLusky .50 |
| item_w_fireaxe | Feueraxt |
| item_w_flamethrower | Flammenwerfer |
| item_w_glock_17c | Brokk 17c |
| item_w_ithaca_m_37 | Utica M37 |
| item_w_katana | Katana |
| item_w_knife | Messer |
| item_w_mac_10 | Braddoch 9mm |
| item_w_occultblade | Tal'Mahe'Ra-Klinge |
| item_w_remington_m_700 | Jamie Sue |
| item_w_severed_arm | Abgetrennter Arm |
| item_w_sledgehammer | Vorschlaghammer |
| item_w_steyr_aug | Steyr AUG |
| item_w_supershotgun | Jaegerspazz |
| item_w_thirtyeight | .38er |
| item_w_tire_iron | Wagenheber |
| item_w_torch | Fackel |
| item_w_uzi | Lassiter Killmatic |

**Bücher**

| Bezeichnung | Gegenstand |
|---|---|
| item_p_research_hg_computers | Buch Computer 2 |
| item_p_research_hg_dodge | Buch Ausweichen 2 |
| item_p_research_hg_firearms | Buch Schießen 2 |
| item_p_research_hg_melee | Buch Nahkampf 2 |
| item_p_research_lg_computers | Buch Computer 1 |
| item_p_research_lg_dodge | Buch Ausweichen |
| item_p_research_lg_firearms | Buch Schießen |
| item_p_research_lg_stealth | Buch Verbergen |
| item_p_research_mg_brawl | Buch Handgemenge |
| item_p_research_mg_finance | Buch Finanzen |
| item_p_research_mg_melee | Buch Nahkampf |
| item_p_research_mg_security | Buch Sicherheit |

| Cheats | Wirkung |
|---|---|
| blood x | Blutvorrat zeigen an/aus |
| cmdlist | Befehlsliste |
| faith | Glaubenspunkte |
| gamma x | Gammawert auf x setzen |
| giftxp x | x Erfahrungspunkte erhalten |
| god | Unverwundbarkeit |
| impulse 101 | Volle Ausrüstung |
| noclip | Durch Wände gehen |
| quit | Spiel verlassen |

»Exklusivfoto: In der neuen Folge geht Pippi Langstrumpf anschaffen.«

## MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

Starten Sie das Spiel. Per „ ^ "-Zirkumflex rufen Sie die Konsole auf, in der Sie die aufgelisteten Befehle nutzen. Ersetzen Sie **x** durch einen Namen aus der Liste. Für mehr Munition erzeugen Sie das Modell, für welches Sie Magazine benötigen.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| cmdlist | Liste aller Befehle |
| dog | Unverwundbarkeit |
| fadeout | Level beendet |
| fov | Sichtwinkel in Grad |
| fps 1 | Bilder pro Sekunde anzeigen |
| give all | Volle Standardausrüstung |
| health 100 | Volle Gesundheit |
| health | Gesundheit angeben |
| maplist | Kartenliste |
| noclip | Durch Wände gehen |
| spawn x | Gegenstand x erhalten |
| wuss | Waffen und Munition |

**Zubehörliste:**

- weapons/jpn_Model96lmg.hag
- weapons/US_Colt45.hag
- weapons/Nambu_Pistol.hag
- weapons/Type100_smg.hag
- weapons/jpn_44.hag
- weapons/M1_Carbine
- weapons/US45.hag
- weapons/Thomson.hag
- weapons/M38_Arisaka
- weapons/US_Bar.hag
- weapons/US_Thompson_30.hag
- weapons/Springfield_M1903_Sniper.hag
- weapons/US_Garand.hag
- weapons/satchel_charge.hag
- weapons/m2frag_Grenade_sp.hag
- weapons/Johnson.hag
- weapons/US_Riot.hag
- weapons/Model97_Sniper.hag
- weapons/Reising.hag
- weapons/training_Grenade.hag
- weapons/jpnfrag_Grenade.hag
- statweapons/usboys55_placed.hag
- statweapons/model92_turret.hag
- statweapons/uslewis_single_carryable.hag

**Statische Modelle:**

- statweapons/usquadaa_turret.hag
- statweapons/us50calwv_turret.hag
- statweapons/usm2_60mm_mortar_turret.hag
- statweapons/model99_turret.hag
- statweapons/uspackm1a1_turret.hag
- vehicles/zero.hag
- vehicles/pt20.hag
- vehicles/val.hag
- vehicles/val_pearl.hag
- vehicles/sbddauntless.hag

## HALF-LIFE 2

Um die Cheats nutzen zu können, gehen Sie ins Spielemenü von Steam, rechtsklicken auf „**Half-Life 2**" und wählen „**Eigenschaften**". Drücken Sie die Schaltfläche „**Start-Optionen**". In die Zeile schreiben Sie den Parameter **-console**. Wenn Sie nun das Spiel starten, ist das Konsolenfenster offen und bleibt während des Spielens im Hintergrund. Kehren Sie einfach per „**Esc**"-Taste ins Menü zurück, um die Befehle einzugeben. Mit der Eingabe **sv_cheats 1** aktivieren Sie die Cheats.

Mit give und einem Namen aus der Liste bekommen Sie beliebige Waffen beziehungsweise benötigtes Zubehör. Als Beispiel tippen Sie **give weapon_357** ein, um den Revolver zu erhalten.

**Waffenliste**

weapon_357
weapon_ar2
weapon_bugbait
weapon_crossbow
weapon_crowbar
weapon_frag
weapon_physcannon
weapon_pistol
weapon_rpg
weapon_shotgun
weapon_smg1

**Zubehör**

item_ar2_grenade
item_battery
item_box_buckshot
item_box_mrounds
item_box_srounds
item_healthkit
item_healthvial
item_ml_grenade
item_suit

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| buddha | Unsterblichkeit |
| Demoui | Abspielmenü |
| fov x | Sichtwinkel in x Grad |
| god | Unverwundbarkeit |
| impulse 101 | Alle Waffen und Munition |
| impulse 82 | Jeep |
| impulse 83 | Luftkissenfahrzeug |
| noclip | Durch Wände gehen |
| notarget | Unsichtbar für Gegner |
| playdemo x | Demo x abspielen |
| record x | Demo x aufnehmen |
| stop | Aufnahme beenden |
| sv_unlockedchapters 14 | Alle Levels anwählbar |
| Timerefresh | Kurzer Leistungscheck |
| cl_drawhud 0/1 | Statusanzeige aus/an |
| cl_showfps 0/1 | Bilder pro Sekunde zeigen aus/an |
| Mat_fullbright 0/1 | Alles aufhellen aus/an |
| Mat_wireframe 0/1 | Drahtgittermodell zeigen aus/an |
| R_drawviewmodel 0/1 | Waffe ausblenden/zeigen |

**Die Sprache ändern**

Falls Sie lieber mit der Originalsprache spielen möchten, gehen Sie wie folgt vor: Starten Sie Steam, gehen Sie ins Einstellungsmenü und wählen Sie den Reiter „**Sprache**". Dort stellen Sie ein, welche Sprache Steam und die installierten Spiele verwenden.

Mit dem Befehl **maps *** lassen Sie sich alle Kartennamen auflisten, mit **map** plus dem Kartennamen dahinter starten Sie den gewünschten Level.

**Kartenliste**

credits
d1_canals_01
d1_canals_01a
d1_canals_02
d1_canals_03
d1_canals_05
d1_canals_06
d1_canals_07
d1_canals_08
d1_canals_09
d1_canals_10
d1_canals_11
d1_canals_12
d1_canals_13
d1_eli_01
d1_eli_02
d1_town_01
d1_town_01a
d1_town_02
d1_town_02a
d1_town_03
d1_town_04
d1_town_05
d1_trainstation_01
d1_trainstation_02
d1_trainstation_03
d1_trainstation_04
d1_trainstation_05
d1_trainstation_06
d2_coast_01
d2_coast_03
d2_coast_04
d2_coast_05
d2_coast_07
d2_coast_08
d2_coast_09
d2_coast_10
d2_coast_11
d2_coast_12
d2_prison_01
d2_prison_02
d2_prison_03
d2_prison_04
d2_prison_05
d2_prison_06
d2_prison_07
d2_prison_08
d3_breen_01
d3_c17_01
d3_c17_02
d3_c17_03
d3_c17_04
d3_c17_05
d3_c17_06a
d3_c17_06b
d3_c17_07
d3_c17_08
d3_c17_09
d3_c17_10a
d3_c17_10b
d3_c17_11
d3_c17_12
d3_c17_12b
d3_c17_13
d3_citadel_01
d3_citadel_02
d3_citadel_03
d3_citadel_04
d3_citadel_05
intro

## AXIS & ALLIES

Auch bei dem Strategie-Geheimtipp können Sie bescheißen. Betätigen Sie während des Spielens einfach die **Enter-** oder **Eingabetaste**, gefolgt von einem der Cheats:

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| enigma | Karte aufdecken |
| fieldpromotion | 100 Erfahrungspunkte |
| isurrender | Niederlage |
| rosieriveter | Bauten sofort fertig |
| swissbank | 100 Geld |
| veday | Sieg |

# KURZ & KNACKIG




### HALF-LIFE 2

Der große Ameisenlöwe im Nova-Prospekt-Gefängnis ist eine wirklich harte Nuss. Um reichlich Munition zu sparen und die Bestie schnell ins Jenseits zu befördern, benötigen Sie lediglich die Armbrust. Fünf Treffer, egal in welche Körperpartie, und Sie können Ihren Weg durch das Gefängnis weiter fortsetzen.

DENIS ROBERTSON

### MEN OF VALOR

Damit Sie nicht ständig Fallen oder versteckten Feinden erliegen, bleiben Sie einfach einem Ihrer Kameraden dicht auf den Fersen und schieben ihn quasi vor sich her. Der Kollege entschärft für Sie die hinterhältigen Fallen und fängt natürlich auch Kugeln ab. Dank den bei Beschuss erscheinenden Richtungsindikatoren wissen Sie, wo der nächste Vietcong sitzt und gehen entsprechend in Deckung.

HANS WEINREICH

### VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES

Indem Sie einen kleinen Fehler im Programm ausnutzen, legen Sie von Anfang an mit einem gut ausgebildeten Vampir los: Starten Sie ein neues Spiel und wählen Sie Clan und Geschlecht des Charakters manuell aus. Nun verteilen Sie alle Punkte, kehren danach aber über die Schaltfläche „Basis" zur Clanauswahl zurück. Treffen Sie dieselbe Auswahl wie beim ersten Mal und bestätigen Sie wieder. Nun können Sie wieder die Punkte verteilen – zusätzlich zu den zuvor vergebenen!

HOLGER PFLEIDERER

### SID MEIER'S PIRATES!

Falls Ihnen das Tanzen zu schwer ist oder Sie unbedingt eine Angebetete bezirzen wollen, benutzen Sie diesen Trick: Immer, wenn die Dame Sie mit einem Wink ihrer Hand zu einer Bewegung auffordert, drücken Sie schnell die Pausetaste. Danach setzen Sie das Spiel normal fort und drücken die geforderte Taste. So haben Sie immer genug Zeit und verhaspeln sich nicht bei den Tanzschritten.

MICHAEL KNAUR




## SACRED

Sehr praktisch: Bei *Sacred* können Sie auch Amulette von anderen Charakteren in die Waffen einschmieden. Als Beispiel: Wenn Sie die Vampirin spielen und Sie beim Händler ein Amulett vom Magier sehen, so können Sie dies in eine Waffe einschmieden und diese Waffe kann dann auch die Vampirin anlegen.

ERIK REGUL

## LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE

Hier finden Sie eine kleine Überaschung: Gehen Sie in das Haus der Schwesternschaft ins obere Stockwerk zu den Zimmern. Bei einer der Türen befindet sich ein Fragezeichen. Aktivieren Sie es und schon erscheint die Porno-Fee.

CHRISTOPHER LEITERT

## HALF-LIFE 2

Mit den lästigen Menschenschnittern werden Sie spielend fertig und können diese sogar zweckentfremden: Mit dem Graviton „saugen" Sie die Schnitter einfach an und schleudern sie dann gegen die nächstbeste Wand. Auf kurze Entfernung werden die schwirrenden Blechdosen sofort zerstört. Wenn Sie die Teile aufgenommen behalten, können Sie sie sogar im Nahkampf gegen die Combine oder sonstige Gegner verwenden.

MICHAEL BURGWITZ


»Wegen guter Unterführung entlassen: Tscherno-Bill.«

## THE FALL: LAST DAYS OF GAIA

Bei dem Endzeitspektakel gibt es jede Menge Möglichkeiten, die Waffen zu verbessern. Wenn Sie eine Figur mit technischem Geschick und Talenten wie Waffen reparieren haben, können Sie sich schnell ein paar nützliche Dinge basteln:

1. Ein Laserpointer mit Klebeband und Schalldämpfer lassen sich an eine Steyr TMP und andere Maschinenpistolen bauen.

2. Zudem zaubern Sie mit einer Feile aus einfachen Patronen gefährliche DumDum-Geschosse, die einen Schadensbonus von +1 haben.

TIMO HOLT

## ROLLERCOASTER TYCOON 3

Knöpfen Sie sich während des Spielens einen Ihrer Parkbesucher vor und ändern Sie den Namen auf einen aus der Liste.

| Name | Wirkung |
|---|---|
| Atari | Gäste biegen sich vor Lachen |
| Chris Sawyer | Gäste springen vor Freude |
| Frontier | Unkaputtbare Fahrgeschäfte |
| Guido Fawkes | Erweiterter Feuerwerkseditor |
| James Hunt | Mit Buggy durch den Park fahren |
| John Wardley | Höhenbegrenzung aufheben |
| Jon Roach | Gäste fahren alles andere |
| Sam Denney | Gäste fahren Achterbahnen |


»Beckenbauer hat sich beim Golfen verfahren.«

## THE INCREDIBLES – DIE UNGLAUBLICHEN

Drücken Sie im Spiel die „**Esc**"-Taste, wählen Sie das „**Secret**"-Menü und geben Sie folgende Codes ein:

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| AthletesFoot | Wirklich schnell rennen |
| bHUD | Anzeigen ausblenden |
| BWTheMovie | Zeitlupenmodus |
| DanielTheFlash | Incredipower Laufen |
| DeEvolve | Kleine Köpfe |
| Einsteinium | Große Köpfe |
| GazerBeam | Strahlenschuss |
| Hi | Intro abspielen |
| Kronos | Windtrails und Superpunch |
| McTravis | Incredipower Laufen und Rammen |
| SassMode | Spiel beschleunigen |
| Showtime | Incredipower |
| SmartBomb | Alle nahen Gegner vernichten |
| Unlock | Alle Missionen freischalten |
| UUDDLRLRBAS | Gesundheit aufbessern |
| YourNameInLights | Credits |

| Cheats mit unbekannter Wirkung: | | |
|---|---|---|
| Dandruff | Flexible | SpringBreak |
| DashLikes | InvertTurret | TheDudeAbides |
| DiscoRules | Labombe | TonyLoaf |
| EMode | PinkSlip | |


»Auch keine Leuchten: Neon-Nazis.«

## NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Starten Sie das Spiel. Nach dem Intro geben Sie in dem Startbildschirm mit dem Hinweis „Press Enter" die Befehle ein. Falls der Code korrekt war, ertönt ein kurzes Signal

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| davidchoeart | David Choe |
| gimmechingy | Chingy |
| gimmevisual1 | Visual Upgrades Level 1 |
| gimmevisual2 | Visual Upgrades Level 2 |
| goforoldspice | Old Spice Vinyl |
| gotmycingular | Cingular |
| gottaedge | Edge |
| gottahavebk | Burger King |
| needperformance1 | Tuningteile Level 1 |

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| needperformance2 | Tuningteile Level 2 |
| opendoors | Doors |
| ordermeaby | 1.000 Startgeld im Karriere-Modus |
| regmebaby | RX8 und Skyline für Quickrace |
| regmybank | 200 Startgeld im Karriere-Modus |
| shinestreetbright | Unbekannt |
| tunejapantuning | Japantuning |
| wannacapone | Capone |
| yodogg | Snoop Dogg |

## DIE SIMS 2

Zur Eingabe der Cheats drücken Sie die Tasten „**Strg+Shift+C**", wodurch sich das Cheatfenster öffnet.

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| aging off | Sims altern nicht |
| aging on | Sims altern |
| deleteallcharacters | Alle Sims entfernen |
| exit | Cheatfenster schließen |
| expand | Cheatfenster vergrößern |

| Cheat | Wirkung |
|---|---|
| help cheat | Info zu einem bestimmten Cheat |
| help | Cheats auflisten |
| kaching | 1.000 Simoleons bekommen |
| motherlode | 50.000 Simoleons bekommen |
| moveobjects on | Freies Bewegen und Entfernen von Objekten an |
| moveobjects off | Freies Bewegen und Entfernen von Objekten aus |
| slowmotion x | Zeitlupe (x von 0 bis 8, Standard 0) |
| StretchSkeleton x | Skalierungsfaktor der Sims |

# Half-Life 2

**Der quirligste Wissenschaftler der Welt ist wieder auf Achse. Allerdings penetrieren Sie diesmal als Dr. Gordon Freeman in HALF-LIFE 2 nicht nur reihenweise Schurken mit Ihrer Brechstange, sondern Sie schlagen sich auch mit neuartigen Physikrätseln herum. Alle gestressten Doktoranden bekommen hier Rat.**



Steigen Sie in dem Waggon über die Leiter aufs Dach. Von dort kommen Sie mit zwei Sätzen auf die andere Seite des Zauns.

G
H
I

## ENDSTATION CITY 17

### Ankunft

Fügen Sie sich der Kontrolle. Folgen Sie dem Combine-Wachmann, der sich als Barney zu erkennen gibt, bekannt aus dem ersten Teil. Klettern Sie im Hinterzimmer die Leiter hoch. Zerren Sie eine Kiste vor das Fenster, sodass Sie nach draußen fliehen können. Die Dose ordnungsgemäß in den Mülleimer entsorgen oder den Posten austricksen, um weiterzukommen. Auf den großen Platz hinaustreten und nach rechts abbiegen. Vor der Straßensperre stehlen Sie sich in die Seitengasse, steigen auf den Container und klettern über die Leiter auf den Laufsteg. Lassen Sie sich hinter dem Zaun wieder nach unten gleiten. Im Wohnhaus zum Dachboden eilen – die Bewohner weisen den Weg. Über das Dach flüchten, nach links weiter und entlang der Fenstersimse aus der Schusslinie der Soldaten gelangen.

## EIN DENKWÜRDIGER TAG

### Der Transporter

Folgen Sie Alyx. Am Transporter stecken Sie den Stecker wieder ein und legen den roten Hebel um. Nach dem Transport zertrümmert der Protagonist die Bretter mit dem Brecheisen und verbeult am besten auch gleich den elektronischen Verfolger, der sonst jeden Schritt den Wachen meldet. An den Gleisen springt er runter und läuft links an den Güterwaggons entlang. Die Palette im Innern des letzten Wagens zerstören und über die Kisten turnen. Ein paar Meter vor der einfahrenden Lok herlaufen, vor der sich die Spielfigur sobald es geht nach links zwischen die Züge rettet. Über die Leiter in einem der Waggons aufs Dach steigen, weiter zum nächsten Wagen und schließlich über den Zaun springen.

## KANAL-ROUTE

### Flucht vor den Wachen

Über das Dach laufen. Von den Metallstufen aus hopsen Sie auf den Wagen und rüber zu der Leiter. Schießen Sie auf die Fässer, um die Verfolger abzuschütteln. Durch den Schuppen gehen, daneben den umgebogenen Zaun überwinden und durch den Schacht am Container robben. Auf die Gleise springen, rechts die Treppe hochgehen. Dem einzig möglichen Weg folgen. Bahnen Sie sich mit dem Brecheisen einen Weg bis zur Kloake.

### Der Abwasserkanal

In dem roten Behälter treffen Sie Freunde. Schlagen Sie sich durch den Bretterverschlag. Laufen Sie vor zu den Wachen und gleich rechts um die Ecke in die offene Röhre. Oben an der Leiter besetzt Ihre Spielfigur das Geschütz. Auf die Holzstützen unter der Plattform mit dem Fass feuern und schnell über den Sims verschwinden. Ins Wasser tauchen, bevor die brennenden Fässer explodieren und durch das eben zerborstene Gitter schlüpfen. Draußen auf die Tonnen vor dem Holzsteg schießen, um sich der Soldaten zu entledigen. Dahinter durch den Spalt bei den fast verschütteten Torbögen kriechen. Gordon Freeman springt ins Wasser und zieht sich vor dem Absperrgitter rechts an der Leiter hoch. Er schwimmt in die linke hintere



Tragen Sie die Ziegelsteine auf die Diele, damit diese sich zur anderen Seite neigt. Schließlich hechten Sie von dort auf den Rand der Mauer rechter Hand.


Steigen Sie hier neben dem Container aus. Durch das Loch an der Seite schießen Sie auf die roten Fässer. Die Druckwelle schleudert die Türen auf und Sie können durchfahren.

Ecke, klettert an der schrägen Plattform aus dem Wasser und betritt auf der anderen Seite erneut die Kanalisation.

### Das Gunship

Die Steine auf das in die Luft ragende Ende der Diele legen, die sich dadurch auf die andere Seite neigt und Ihnen den Sprung auf die Mauer ermöglicht. Der Hubschrauber schießt in Salven, dazwischen rennen Sie los. Verstecken Sie sich zunächst hinter dem Stahlträger rechts, dann flitzen Sie nach links über den Mauervorsprung. Warten Sie die nächste Salve ab, sprinten Sie dann über die Holzbalken bis zur blauen Tür. Im Inneren finden Sie rechts an der Leiter Zubehör. Etwas weiter kriechen Sie links unter einer Mauer durch und entdecken eine im Wasser treibende virtuelle Leiche nebst Hinterlassenschaften. Dem Heli entkommen Sie endgültig durch einen kurzen Sprint nach links.

### Die Manhacks

Bei dem netten Herrn in Blau benutzt Gordon rechts die Leiter und sackt die Habseligkeiten ein. Die Gittertür geschlossen lassen und auf die Manhacks feuern – diese kommen so nicht an ihn heran. In dem „Käfig" im Außenbereich ist Beeilung angesagt, räumen Sie den Durchgang frei und schließen Sie die Tür hinter sich. Steigen Sie durch den Luftschacht hinter dem rot illuminierten Rohr. Unten an der Leiter robben Sie zu den Combine und zwängen sich rechts durch die Stahlstäbe, wo Sie unter anderem eine Granate erhalten. Tauchen Sie am überdimensionalen Quirl, am Grund schwimmen Sie durch die Öffnung linker Hand. Der Weg führt über die dicke Pipeline. Das Holz zertrümmern und runtergleiten. Links unter dem Rohr gammelt einiges an Krimskrams, rechts kommen Sie weiter voran. Die Tonnen in dem Raum mit den vielen Manhacks hochjagen, die Leiter nach oben nehmen und über das Rohr an der Decke balancieren. In dem Schacht hangeln Sie sich von Leitung zu Leitung nach unten, drehen am Ventil und heben so den Wasserspiegel. Im vorigen Raum über die Sprossen runtersteigen und nach nebenan schwimmen. Dr. Freeman entfernt die Bretter am Grund und springt auf die freigesetzten Kabelrollen. Begeben Sie sich in den Kanal. Erklimmen Sie die Dielen und lassen Sie sich am Ende wieder runterfallen – Sie landen hinter dem zugemauerten Durchgang.

## WASSERGEFAHR

### Eine Seefahrt ...

Springen Sie mit dem Gefährt über die Rampen, ohne das Boot kommen Sie nicht weit und sind verloren. Bei der roten Scheune halten. Auf dem Dachboden das Fass entfernen, das den Flaschenzug blockiert und den Nachschub einheimsen. In der ersten Sackgasse steigen Sie aus, robben links durch das Rohr und nehmen oben die blauen Plastikbehälter mit. Stopfen Sie die Kanister in den Käfig unter der Rampe. Stoppen Sie an der Stelle, an der der Transporter die Soldaten absetzt. Rechts sehen Sie das orange Logo vor einem Schacht, der in eine Höhle mündet.

### Die große Schleuse

Bahnen Sie sich einen Weg durch das Gebäude. Der Wagen linker Hand bietet Schutz, während Sie sich an das MG-Nest pirschen. Schieben Sie ihn in geduckter Haltung vor sich her. Wenn Sie nahe genug dran sind, pfeffern Sie eine Granate hinter die Barrikade. An der kaputten Torsteuerung nach rechts wenden, die Benzinfässer hinter dem Maschendrahtzaun hochjagen. Der dadurch losgelöste Stahlträger stößt die Tore auf. Auf dem Rückweg bemannen Sie das MG.

### Tor 5

Ein kleines Physikrätsel erwartet Sie zwischen den zerbrochenen Betonröhren. Nehmen Sie die Steine aus dem einen Käfig, senkt sich der andere. Die nächste Sperre betreten Sie rechts durch die Tür mit dem Vorhängeschloss – ein Treffer, und es ist offen. Drücken Sie im Tower den Knopf, die Schleuse geht auf. Per dort montiertem Geschütz entledigen Sie sich des Helikopters. Weichen Sie den abgeworfenen Minen aus. In der nächsten Sackgasse parken Sie das Luftkissenboot vor der Holzrampe. Stoßen Sie die Waschmaschine vom Gerüst und ziehen Sie den Hebel.

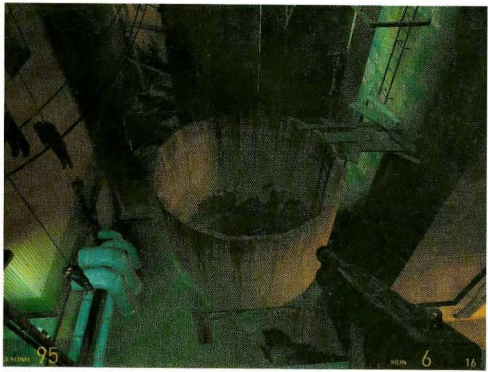
### Endlich ein Bordgeschütz

Freeman feuert auf den Hubschrauber. Den Angreifern entkommt er rechts über den Betonsteg. An der Stelle, an der ein Transporter über seinen Kopf hinwegbraust, macht er einen kurzen Abstecher rechts in die Sackgasse. Die zwei Raketenpanzer bei den Schiffswracks demolieren. Im zweiten roten Container stehen Fässer im Wasser. Der Protagonist kommt per pedes von der Seite und sprengt sie, um mit dem Boot durchzufahren. Die nächste Schleuse hochkurbeln, dahinter rechts über den Brettersteg zum Haus fahren, sich dort neu bestücken. Rechts herum weiter bis zur nächsten Torsteuerung spazieren. Das fünfte Kapitel lehrt Sie nur den Umgang mit dem Gravitations-Manipulator.

## RAVENHOLM

### Nutzen Sie die Umgebung aus

Bis zur Mitte dieses Kapitels ist Munition Mangelware, doch nun verfügt Freeman über die Gravity Gun. Experimentieren Sie mit den umherliegenden Gegenständen: Sägeblätter, explosive Fässer, Gasflaschen erweisen sich als mächtige Waffen. Versuchen Sie mehrere Zombies so anzulocken, dass die in einer Reihe stehen. Mit einem Treffer schalten Sie auf einen Schlag eine Menge Feinde aus. Locken Sie die Gegner in die Klingenfallen; anschließend kriechen Sie darunter weg oder schalten die Rotoren aus. Die Flammen steuern Sie über die Ventile für die Gaszufuhr und entzünden bei Bedarf mit den roten Knöpfen daneben das Gas erneut. Am brennenden Scheiterhaufen bekommen Sie erstmals Hilfe vom Prediger. Locken Sie Zombies in die Nähe des Feuers. Dann links hinter der Säule das Ventil schließen und das Gebäude betreten. Legen Sie im ersten Stock den Schalter um, damit kein Strom mehr fließt und Sie unbeschadet über den Zaun klettern können.



Hechten Sie in den mit Wasser gefüllten Bottich. Gordon landet weich und übersteht das ohne Probleme. Daneben nehmen Sie die Sprossen nach oben.



Hangeln Sie sich von einem Balken zum anderen Schritt für Schritt nach unten. Bei einem direkten Sturz segnet Dr. Freeman das Zeitliche.

Steigen Sie ganz nach oben, hechten Sie zu dem Gebäude hinter Ihnen und gehen Sie über den Steg links vor dem Gitterzaun.

### Über die Dächer

Raus auf die Straße gehen und die Gegner unter das hängende Auto locken. Im richtigen Moment den Hebel betätigen, um die Feinde zu zerquetschen. Rechts an dem orangen Zeichen ein Brett anlehnen oder von oben hineinspringen – dort ist Munition verborgen. Das zweite Auto herablassen und schnell draufspringen. Lassen Sie sich hochziehen, um über die Bretter das Fenster zu betreten. Kämpfen Sie sich nach draußen durch in den kleinen Hof. Weiter rechts die Leiter rauf und durch das Fenster. Für etwas Nachschub entern Sie den Dachboden gegenüber. Den Gang entlang gehen bis auf die Straße, den Waschraum betreten (zu erkennen an den Waschmaschinen). Kämpfen Sie sich mit den Heizkörpern vor bis aufs Dach, wo Sie die Schrotflinte erhalten. Springen Sie von dort in den gegenüberliegenden Wassertank, die Leitern rauf aufs Dach. Den Aufzug nach unten nehmen.

### Massenkämpfe

Über die Holzbretter gelangt der Doc auf eine verzweigte Straße, wo Unmengen an Gegnern warten. Bleiben Sie in Bewegung, da immer neue verschrobene Gestalten auftauchen. Auf den beleuchteten Steg steigen und am Hebel ziehen. Dann wieder runterklettern, nach rechts um die Ecke, über die Kisten aufs Dach und von dort zu der Plattform, die Sie eben bewegt haben. Weiter die Leiter hoch und in das Fenster hinein. Die Feinde abwehren, während Sie auf die Transportgelegenheit des Predigers warten. Mit ihm kämpfen Sie sich über den Friedhof bis zum Hebel vor, wo er Ihnen das Tor öffnet. Das Gebäude betreten. Beim Loch springen Sie vorsichtig von Balken zu Balken nach unten. Dort hopsen Sie von einem Steg aus auf die Stützbalken über den Zaun. Tiefer in der Mine entdecken Sie ein weiteres Loch: dort hinein! Vor den Stützbalken lassen Sie sich von dem Tentakel des Barnicles hinaufziehen, um sich neu zu bestücken. Springen Sie über das Holzgerüst im Wasser. Laufen Sie bis zu der Lore mit der Klinge. Per Hebel fährt diese rauf und runter und besiegt nach und nach für Sie die Gegner. Der Lore weichen Sie in den Nischen aus.

### An der Oberfläche

Drehen Sie sich am Ausgang des Stollens um und erklimmen Sie die Rohre. Sprinten Sie auf den Schienen, um den Snipern zu entwischen. Werfen Sie von unten die gefundenen Granaten in die Verstecke. Kriechen Sie unter den Waggons vorwärts, bis Sie auf die Combine treffen. Kämpfen Sie sich weiter vor bis zu dem Schrottplatz. Die Garage betreten, wo Sie die Rebellen im Kampf gegen die Soldaten unterstützen.

## HIGHWAY 17

### Rasante Fahrt

Steigen Sie in den Buggy. Nachdem Sie auf dem Boden angekommen sind, benutzen Sie schnell die Gravity Gun, um den Wagen wieder aufrecht hinzustellen. Diese Methode funktioniert jedes Mal, wenn Ihr Fahrzeug umgefallen oder stecken geblieben ist. Lassen Sie sich auf keine Kämpfe mit den Ameisenlöwen ein, da diese in schier endloser Zahl auftreten. Lieber gleich einsteigen und auf die kaputte Brücke fahren. Benutzen Sie den Turbo, um über den Abgrund zu schanzen. An der Straßensperre nach rechts hochfahren, Richtung Tunneleingang. Sie durchbrechen die zweite Absperrung, befahren den Tunnel und biegen direkt danach rechts ab. Runter von der Straße, einfach auf die Hütte zuhalten. Oben angelangt, biegen Sie scharf nach links ab und brausen direkt durch den Zaun. Unten immer geradeaus am Strand entlang, bis Sie zu dem Rebellenstützpunkt kommen und aussteigen.

### Der Luftangriff

Besorgen Sie sich dort den Raketenwerfer und vernichten Sie das Gunship. Danach mit dem Buggy durch das nun offene Tor donnern und kurz darauf nach rechts von der Straße abbiegen. Bis zum Verladehafen fahren. Gordon beseitigt die Soldaten und lässt den Wagen in der Nähe des Aufstiegs stehen. Begeben Sie sich in den Kran, wo Sie den Schalter für die Leiter betätigen. Dann klettern Sie die andere Leiter hinauf bis in den Kontrollstand. Nutzen Sie den mächtigen Magneten zuerst, um die hochgeklappte Brücke umzustoßen, dann um die Combine zu besiegen und schlussendlich um Ihren Buggy vom Strand hoch vor die große Halle zu hieven. Nun gehen Sie ebenfalls dorthin, betreten die Halle und legen im hinteren Raum den Schalter um. Steigen Sie in Ihr Fahrzeug und rollen Sie durch das geöffnete Tor die Rampe rauf. Durch das breite Fenster in der kleinen Halle können Sie hindurchfahren. Folgen Sie dem Straßenverlauf, das Gunship zunächst ignorieren. Springen Sie wieder per Turbo über die Brücke. Dort, wo die vielen Schrottkarren den Weg versperren, steigen Sie aus, zücken den Raketenwerfer und hängen den Verfolger ab. Munition gibt es im weißen Kleinbus. Mit dem Gravitations-Manipulator lassen sich die Fahrzeuge locker aus dem Weg räumen.

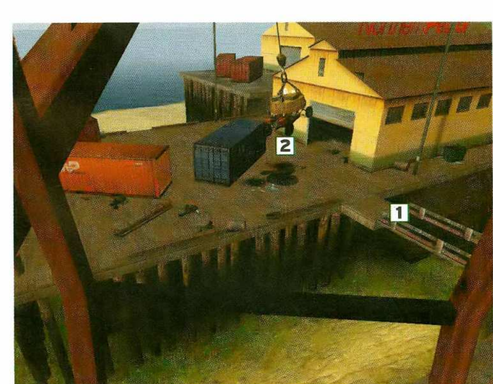
### Energiesperren deaktivieren

An der Energiesperre steigen Sie aus und folgen dem Kabel an den Strommasten, bis hin zu dem Fahrzeug, das die Energie liefert. Entfernen Sie die Keile; der Wagen rollt den Abhang herunter und reißt das Kabel ab. Hinter dem eingezäunten Tank neben dem Combine-Auto stecken Sie Munition ein und betrachten nette Zeichnungen. Mit dem Geländewagen fahren Sie weiter bis zu den Häusern an der Brücke. In der Hütte rechts im ersten Stock bekommen Sie die Armbrust. Gehen Sie ganz nach links, gleiten Sie auf den Trampelpfad in den Klippen und treten Sie durch die Tür im Brückenpfosten. Unser Held balanciert über die Streben unter der Brücke, bis ans andere Ende. Er kämpft sich dort bis zum Kontrollraum vor und zerstört den Schalter links neben dem Schrank, um die Barriere zu deaktivieren.

### Über die Brücke

Benutzen Sie die Brückenkontrollstation und gehen Sie dann den ganzen Weg über die

G
H
I




Mit dem Magneten plätten Sie erst die Wachmannschaft, damit Sie ungefährdet zur Fabrik laufen können. Stoßen Sie dann den Steg (1) um und setzen Sie das Auto vor der Halle ab (2).



Nehmen Sie an dieser Stelle die Beine in die Hand. Ist das Geschütz im Bunker gegenüber erst mal besetzt, haben Sie es schwer, lebend dort anzukommen.

Brücke zurück, wieder an den Häusern vorbei, bis zu Ihrem Auto. Fahren Sie links die Anhöhe rauf und auf die Schienen. Wenn Sie über die Brücke fahren und schnell genug sind, weichen Sie dem Zug am Ende nach links aus.

## SANDLÖCHER

### Der Leuchtturm

Stoppen Sie bei den Wracks im Tunnel, rechter Hand schieben Sie sich durch den Lüftungsschacht ins Büro. Brausen Sie weiter über die Küstenstraße, bei den ersten Autos zum Strand abdrehen. Rechts liegt an einem Ruderboot etwas Nachschub, gegenüber stehen Kisten hinter einem Fischkutter bereit. In der weißen Villa an der Straße gibt es eine Armbrust. Um die Straßensperre zu öffnen, werden drei Batterien benötigt, die Sie an die Steuerkonsole in dem Wachhäuschen anschließen. Zwei davon finden Sie im Haus. Die dritte befindet sich im Motorraum eines der Autowracks. Eventuell ist diese von einer vorangegangenen Explosion herausgeschleudert worden, nehmen Sie die nähere Umgebung in Augenschein. Das Auto in der Garage parken. Bahnen Sie sich einen Weg zum Leuchtturm, den Sie hochsteigen. Gordon nimmt die Raketen und heizt dem Helikopter ein.

### Die Ameisenlöwen

Ihre Spielfigur klettert über die Klippen links in die Höhle. Nicht auf dem Sand gehen! Sonst greifen jede Menge Ameisenlöwen an. Vor den Hütten beispielsweise die am Boden liegende Tür und das Blech abwechselnd über den Sand ziehen und sich auf diese Weise bis zum Haus links mit dem Generator vorarbeiten und ihn starten. Die Ameisenlöwen haben Angst vor dem großen „Hammer" und bleiben auf Distanz. Die Kisten in aller Ruhe in Augenschein nehmen.

### Der Ameisenlöwenboss

Im nächsten Abschnitt gräbt sich ein großer, fieser Käfer aus dem Sand. An ihm vorbeilaufen, dahinter wartet ein Freund hinter einem MG, der Sie tatkräftig unterstützt. Folgen Sie nach dem Kampf dem Außerirdischen. Er lehrt Sie den Umgang mit den Pheromonkugeln. Die anrückenden Ameisenlöwen besänftigen Sie durch einen kurzen Druck auf den Ball. Schalten Sie die Stampfer aus, damit die Krabbeltiere Ihnen bis zu den feindlichen Stellungen folgen.

### Die Bunker

Am Strand duckt sich Freeman soweit es geht und sprintet von Deckung zu Deckung am Ufer entlang. Etwa in der Mitte geht er nach links zwischen den Türmen durch und bahnt sich einen Weg durch die Befestigungsanlagen. Auf der freien Fläche mit dem Bunker gegenüber ist Schnelligkeit gefragt, da sonst das Geschütz besetzt wird und neue Truppen nachrücken. In der Höhle mit dem Lagerfeuer die Stützen des Holzstegs zerbröseln. Bis zu den Laufgittern hochsteigen. Durch die Tunnel und zwischen den Bauwerken von einem Wachturm zum nächsten wandeln. Oben am Haus bekommt Freeman Raketen, die er gegen den Hubschrauber einsetzt. Vor dem obersten Gebäude den weißen Gastank sprengen. Die Wucht der Explosion reißt ein Loch in die Wand. Nacheinander die beiden Ventile im Raum dahinter betätigen, um die Feuer zu ersticken.

## NOVA-PROSPEKT

### Zellenblock A3

In der einzigen beleuchteten Zelle befindet sich ein Durchgang. Stellen Sie sich nicht vor die Selbstschussanlagen, diese reagieren feindlich auf Sie. Werfen Sie die Dinger um, sie deaktivieren sich selbst. Steigen Sie ins Wasser, in der gegenüberliegenden Ecke klettern Sie über die Treppenstufen nach oben. In dem Raum mit den zwei Geschützen auf der Galerie schlagen Sie sich auf halber Höhe durch die Balken neben der weißen Tür.

### Der Ameisenlöwenboss

Im Waschraum trifft der Protagonist wieder auf eines der großen Krabbeltiere. Er gibt Fersengeld, kriecht durch die Mauerspalten und räumt die verrammelte Tür rechts hinten frei. Freeman flüchtet dort hinein, der Ameisenlöwe folgt nicht. Gegenüber stehen Selbstschussanlagen, denen er zunächst nach links durch die Gittertür entgeht. Diese öffnet sich erst nach kurzer Zeit. Der Doc legt den Hebel in dem Wachkabuff um. Ist die Tür versperrt, zieht er per G-Manipulator den Stecker neben dem Behandlungssessel, um das Kraftfeld zu deaktivieren. Oben betätigt er noch einen Schalter, nun fährt das Gitter hinter den eben passierten Selbstschussanlagen zur Seite.

### Das Kraftfeld

Das Kraftfeld hinter den Kanonen kann Ihre Spielfigur nicht überwinden, in der Seitenwand befindet sich allerdings ein Lüftungsschacht, durch die sie sich schiebt. Per Manipulator die Schaufel in den großen Rotor stecken.

### Zellenblock B4

Achtung, die roten Laserstrahlen lösen Sprengfallen aus! Halten Sie entweder eine Heizung oder ein Fass vor sich, um die Kugeln der Autokanonen abzuwehren. Gehen Sie den einzig möglichen Weg. Legen Sie links den Schalter bei dem Fernseher um und marschieren Sie in die andere Richtung weiter. In der Wäscherei existiert auf der rechten Seite ein Alternativweg, durch den Sie bis zu den Verteidigern kommen. Biegen Sie in dem Gang nicht links in das blutverschmierte Zimmer ab. Dort lauert ein giftiger Zombie, und im Hauptraum hängen die Combine-Männer ab. Arbeiten Sie sich durch die Küche vor. Oben im Büro hechten Sie durch das zerbrochene Fensterglas. Linker Hand räumen Sie den Durchgang von den grünen Mülltonnen, um dem Riesenkrabbler zu entkommen. Draußen im Geröll schieben Sie eine Kiste vor das Loch, in dem Feuer brennt, und klettern rein, bevor Ihr Protagonist von den sich bewegenden Metallpfeilern zerquetscht wird.

## VERFLECHTUNG

### Raus aus dem Gefängnis

In City 17 folgt Freeman Alyx zum Aufzug. Die beiden werden von einigen Combine



Improvisieren Sie aus den rumgammelnden Bauteilen einen Weg bis zum ungefährlichen Grasland. Im Hintergrund sehen Sie das Haus mit dem Generator für den Stampfer.



Falls Ihnen der Kampf in der Waschküche zu schwer ist, flüchten Sie durch den Gang. Vorsicht, dort rennt dafür ein giftiger Zombie auf Sie zu.

(am Fahrstuhlausgang sowie im Treppenhaus) erwartet, doch die sind problemlos auszuschalten. Nachdem Alyx mit ihrem Vater gesprochen hat, schickt die Freiheitskämpferin Sie allein los. Springen Sie über die Kisten ins Gefängnis. Hinter den Regalen im Büro ist ein Luftschacht versteckt. Die Brechstange benutzen. Die Headcraps im folgenden Raum mit der Maschinenpistole erledigen.

**Kabelsalat**
Verschanzen Sie sich im Büro und nehmen Sie die Gegner mit der Schrotflinte aufs Korn. Vorsicht: Am Ende des nächsten Gangs stehen zwei stationäre Selbstfeuergeschütze. Eine Granate reicht, um diese zu zerstören. Greifen Sie weitere Granaten von der Bank und werfen Sie die durchs Kraftfeld in die offene Tür, in die auch das Kabel führt. Anschließend ist der Stromkreis unterbrochen und Sie kommen weiter. In der Kommandozentrale die beiden Selbstfeueranlagen aus dem Schrank holen und je eine links und rechts auf den Podesten positionieren. Alyx' Anweisungen folgen und auf die Manhacks achten.

**Mit Tonnen übers Wasser**
Während Alyx die nächste Sicherheitsschleuse zu knacken versucht, gehen Sie nach links. Vermeiden Sie Kontakt mit dem unter Strom stehenden Wasser. Springen Sie stattdessen über die Belüftungsrohre und stoßen Sie mehrere Tonnen mithilfe des G-Manipulators vor die Plattform, um sicher nach oben zu gelangen. Das Treppenhaus durchqueren und anschließend die Combine vom ersten Stock aus mit Granaten bewerfen. Nach unten springen und die Selbstfeuergeschütze aufstellen. Achtung: Die Gegner greifen von vorn und hinten an. Falls Ihnen die Munition ausgeht, finden Sie in einigen Zellen Nachschub. Die Stellung halten, bis Alyx eintrifft.

**Suchen Sie Deckung!**
Im dunklen Gang erwarten Sie zahlreiche Combine und Scanner. Suchen Sie hinter Schränken und Mauervorsprüngen Deckung. Die Kisten bieten keinen ausreichenden Schutz! Nehmen Sie Kontakt zu Judith auf und bringen Sie sie zu Alyx' Vater. Platzieren Sie die Selbstfeuergeschütze an möglichst vielen Stellen rund ums Combine-Portal, auf diese Weise die Angreifer in Schach halten. Flüchten Sie abschließend über das Portal.

## ANTIBÜRGER EINS

**Kaltschnäuziger Partner**
Halten Sie sich im Hintergrund und überlassen Sie Ihrem Blechhund Dog die Drecksarbeit. Über den Zaun springen und im ersten Gang links über den Schutthaufen kriechen. Den Hinterhof durchqueren und am Marktplatz die vier Freiheitskämpfer mitnehmen. Zurück im Hinterhof die Plattform mit der Gravity Gun wegsprengen und nach unten springen. Vorsicht vor den Jumpers. Kämpfen Sie sich mit Ihren Mitstreitern von Deckung zu Deckung. Auf diverse Flugobjekte achten.

**Flucht durch den Keller**
Nachdem Sie den Auftrag bekommen haben, die Barrikaden zu stürmen, verlassen Sie das Haus durch den Keller. Benutzen Sie die Armbrust, um weiter entfernte Gegner zu eliminieren. Laufen Sie durch den Hauseingang links vor der Barrikade und betätigen Sie den Schalter, um das Tor zu öffnen. Weiter geht es in dem Haus hinter Ihnen, das Sie von unten nach oben säubern müssen.

**Angriff der Manhacks**
Im Autotunnel halten Ihre Mitkämpfer Ihnen die Manhacks vom Leib. Rechts an dem Tanklaster vorbeigehen, auf den Gitterkäfig springen und in der Mitte nach unten hüpfen. Jetzt das Türschloss knacken und den Kameraden Einlass gewähren. Später die stationären Geschütze benutzen, um weitere Manhacks abzuwehren, bis der Helfer den Durchgang freigesprengt hat. Da die Tür versperrt ist, den Tunnel suchen und hindurchkrabbeln. Mithilfe der Gravity Gun und den überall umherstehenden Kisten eine Brücke bauen, um nicht mit dem kontaminierten Boden in Kontakt zu kommen. Die Rohre am Ende des Tunnels (bei dem weißen Auto) nach oben klettern und durch den Luftschacht entkommen. Kämpfen Sie sich durch das komplette Haus, ehe Sie über die Zugbrücke ins gegenüberliegende Gebäude vorstoßen. Betätigen Sie den Schalter, um auf dem Dach die zweite Zugbrücke herunterzulassen. Im nächsten Haus erwarten Sie mehrere Zombies sowie Alyx.

**Schützen Sie Alyx!**
Halten Sie auf der Straße Alyx die Gegner vom hübschen Leib (vor allem die Combine-Elitekrieger!), während sie versucht, den Reaktorkern freizulegen. Nachdem die Schöne auf dem Dach verschwunden ist, begeben Sie sich in den Straßengraben und das darunter liegende Kellergewölbe. Mithilfe des Gravitrons entfernen Sie den Riegel hinter der Eisentür, anschließend schieben Sie die Fässer beiseite, um auf die Heizungsrohre zu gelangen. Im Treppenhaus ist eine weitere Tür, zu öffnen vom Nebenraum. Mischen Sie sich in der Kanalisation nicht in das Gerangel mit den Zombies ein! Betätigen Sie im orangefarbenen Baucontainer den Hebel, um den Lastenaufzug zu holen. Das rote Fass zerstören. Den Hebel im Container erneut drücken und anschließend rasch zurück auf den Lastenaufzug springen, um zur anderen Seite zu gelangen. Schlagen Sie sich nach oben durch.

## FOLGT FREEMAN

**Scharfschützen voraus!**
Ihr Protagonist sprintet von Hauseck zu Hauseck, damit die Scharfschützen ihn nicht erwischen. Verwenden Sie die umherliegenden Objekte wie das Auto oder Mülltonnen als Schutz – mit dem G-Manipulator kein Problem. In dem Haus am Ende der Straße frischen Sie im Badezimmer Ihre Lebensenergie auf. Im Keller liegt ein Verletzter. Dort zerschießen Sie an der gegenüberliegenden Seite die Holzbalken und zücken sofort die Schrotflinte gegen die anstürmenden Zombies. Über das Treppen-

G
H
I





Im Wasser bekommen Sie durch elektrische Schläge Gesundheitspunkte abgezogen. Bauen Sie sich aus den blauen Behältern einen Übergang zur Treppe.



In der vermeintlichen Sackgasse stellen Sie sich in den Nebenraum. Per Gravitron entfernen Sie den Holzbalken vor der Doppeltür und Sie können passieren.

haus gelangen Sie nach oben. Warten, bis der Scharfschütze alle Monster getötet hat. Weitergehen. Auf dem Dach in Deckung bleiben, dann zu Barney sprinten, um im richtigen Moment Granaten in die Fenster mit den Scharfschützen zu werfen. Eine Etage nach unten gehen und das Gebäude durch die zertrümmerte Wand verlassen.

### Weg ins Haus

Ein explosives Fass schnappen und es auf den Geschützturm am Treppenaufgang schleudern. Nach der Zwischensequenz durch den Flur marschieren. Aufpassen: Selbstfeueranlagen! Draußen schnurstracks zu dem Haus am anderen Ende der Straße rennen und die Tür öffnen. Auf keinen Fall stehen bleiben, sonst werden Sie von dem Energiestrahl getroffen. Geradeaus über den Hof bis in den Unterstand in der Mitte rennen und dann weiter in die gleiche Richtung bis zum nächsten Eingang. Die Gefangenen befreien, indem Sie das Schloss an der Gittertür aufschießen. Am Vordereingang vorbeimarschieren, bis Sie ans hintere Ende gelangen. Dort den Stecker für das Kraftfeld mit der Gravity Gun herausziehen.

### Im Haus

Betreten Sie die linke Tür. Durch die Lasersensoren laufen und eine Granate in den Schacht der Kanone werfen, die aus dem Boden fährt. Überall im Haus versperren Kraftfelder den Weg. Diese lassen sich erst deaktivieren, wenn alle drei Generatoren zerstört sind. Wieder die Laserschranken bis zum Türrahmen durchqueren und die Granate mit der Sekundärfeuertaste werfen, damit sie genau in die Öffnung kullert. In der nächsten Etage schließen sich Ihnen neue Teammitglieder an. In der Mitte finden Sie den ersten Generator, den Sie mit der Gravity Gun deaktivieren.

### Die Generatoren

Am anderen Ende des Gebäudes befindet sich ein mit Fallen gespickter Raum. Die Laserschranken passieren Sie unbemerkt, indem Sie zunächst auf das Schaltpult und danach auf das Rohr an der Wand springen. Der letzte Generator befindet sich im Raum gegenüber auf der anderen Seite der Galerie. Barney öffnet Ihnen den Weg zum Dach, das von zwei Gunships bewacht wird. Im Anschluss folgt der Kampf gegen die Strider. Füllen Sie Ihre Lebensenergie im Bunker in der Mitte auf und holen Sie sich im Haus rechts Raketennachschub. Feuern Sie die Geschosse stets aus der Deckung heraus. Im Tunnel darauf bricht von hinten ein Strider durch. Fliehen Sie vor ihm nach links in das Haus. Die Geschosse des Striders räumen Ihnen den Weg frei, während Sie von Deckung zu Deckung rennen. Am Ende des Levels vom Dach der Ruine aus die verbleibenden Strider bekämpfen. Anschließend über die Balken in Richtung der Pferdestatue balancieren.

### Unsere Wohltäter

Über den linken Felsenrand gelangen Sie in die Nähe des Turms. Tasten Sie sich vorsichtig am Abgrund entlang. Timen Sie Ihren Sprung exakt, um auf die gegenüberliegende Seite zu kommen. Suchen Sie einen Weg durch das Außengerüst des Turms. Dort ist es sehr dunkel, also mit der Taschenlampe leuchten, damit untere Ebenen sichtbar werden – auf die können Sie hüpfen. Am Ende des Labyrinths gelangen Sie zu einem Förderband, an dem Transporterkapseln befestigt sind. In die Nähe des hinteren Transporters gehen (der erste Transporter landet in einem tödlichen Laserstrahl und ist daher nicht empfehlenswert) und einsteigen. Genießen Sie die Aussicht während der langen Kamerafahrt.

### Noch ein Strider

Mit der neuen Gravity Gun ist es ein Kinderspiel, anstürmende Krieger auszuschalten: Die Soldaten fliegen wie Puppen durch die Gegend. An der Wand finden Sie zudem regelmäßig Aufladegeräte für Ihren Anzug. Wenn Sie auf Kraftfelder treffen, die den Durchgang versperren, halten Sie nach einem dahinter liegenden Energiefeld Ausschau: Die Kugeln, die darin schweben, lassen sich mittels Gravity Gun ansaugen, bis das Kraftfeld verschwindet. Später stoßen Sie auf einen Glasaufzug, der nach Betätigung des dazugehörigen Schalters mehrere Minuten nach oben fährt, während ringsherum Sicherheitsleute schießen. Benutzen Sie die Energiekugeln der Kraftfelder als Distanzwaffe. Es folgt der letzte Kampf gegen einen Strider. Ducken Sie sich hinter die Transporterkapseln, um den Schüssen zu entgehen. Schleudern Sie vorsichtig aus der Deckung heraus Energiekugeln auf seinen Körper. Ziehen Sie den Kopf ein, dann wird Ihnen nichts passieren.

### Dunkle Energie

Nach Judiths Sinneswandel und einer Explosion haben Sie wieder die Kontrolle über Gordon. Folgen Sie Alyx bis zum Aufzug, wo sie ihre Reparaturfähigkeiten demonstriert. Die Gravity Gun einsammeln, die neben dem Schaltpult liegt. Bevor Sie mit dem Fahrstuhl nach unten fahren, Ihren Anzug an der Wand aufladen. Unten erwartet Sie ein erneuter Monolog des größenwahnsinnigen Dr. Breen. Dann stürmen von rechts Wächter heran und machen kurze Bekanntschaft mit Ihrer Gravity Gun.

### Showdown im Reaktor

Bewegen Sie sich am Rand des Reaktors nach rechts, bis Sie zu den Energiekugeln kommen. Diese lassen sich absaugen, bis das dazugehörige Feld verschwindet und Sie weitergehen können. Sind die Combine-Soldaten außer Reichweite, benutzen Sie die angesaugten Energiekugeln als Waffe. Mit den Reaktoraufzügen gelangen Sie bis ganz nach oben. In der Mitte ist ein weiteres Aufladegerät für Ihren Anzug versteckt. Oben angekommen, saugen Sie weitere Energiekugeln aus dem Feld und schleudern die auf den sich drehenden Reaktorkern, bis er auseinander fällt. Wird Ihre Lebensenergie knapp, widmen Sie Ihre Aufmerksamkeit den Gunships, die nach ein paar Treffern abziehen. Das Spielchen wiederholen, bis der Bildschirm hell aufflammt. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben soeben die Welt gerettet – oder doch nicht?

ANSGAR STEIDLE




**Über dieses Rohr umgehen Sie die überall verteilten Laserschranken, um den Raum unbeschadet zu durchqueren. Im anderen Eck des Raums schalten Sie das Sicherheitssystem einfach ab.**




**Schleudern Sie die Energiekugeln aus dem Feld links auf den Energiekern. Die Stabilisierungsmechaniken gehen dadurch flöten und Dr. Breens Fluchtversuch scheitert.**

# Vampire: The Masquerade – Bloodlines

**Ob Sie als Liebhaber moderner Schusswaffen Rambo Konkurrenz machen oder eher Sam Fisher nacheifern möchten – VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODLINES lässt Ihnen freie Hand. Wir zeigen, wie Sie sich in der dunklen Welt zurechtfinden.**

## ALLGEMEINE TIPPS

### Bedienung umstellen

Eigentlich eine Banalität, könnte man meinen. Stellen Sie aber in den Optionen besser gleich die Steuerung um. Sonst bekommen Sie Schwierigkeiten, Objekte zu benutzen oder zu finden und drücken jedes Mal „ö", um sich richtig umsehen zu können. Einfach unter „Maus" ein Häkchen bei „Mausblick" setzen, schon klappt es, wie bei anderen Spielen aus der Ego-Perspektive.

### Welchen Charakter soll ich wählen?

Wenn Sie sich nicht einfach durch die Fragenauswahl überraschen lassen wollen, helfen wir Ihnen weiter, die richtige Entscheidung zu treffen. Welchem der Clans Sie angehören, ist auf Dauer eher zweitrangig und gibt nur eine ungefähre Ausrichtung und – wichtiger – die Disziplinen vor. So plappern Sie als Malkavianer wirres Zeug oder werden als Nosferatu ständig auf Ihr Äußeres angesprochen. Wie Sie in bestimmten Situationen vorgehen, wird aber mit fortschreitender Spieldauer vor allem durch das Können Ihres Vampirs festgelegt, das Sie selbst bestimmen können.

### Was muss mein Vampir können?

Jede der Vampirarten hat Stärken und Schwächen. Die gestellten Aufgaben können Sie immer auf verschiedene Arten lösen. So meiden Sie beispielsweise mit einem intelligenten oder verführerischen Blutsauger einige Raufereien oder umständliche Wege. Ganz ohne Gegenwehr kommen Sie aber nicht weit. Spezialisieren Sie daher den Helden zumindest in einer der Kampffähigkeiten, die im Notfall auch ohne Blutreserven funktionieren.

## DIE CLANS

### Brujah

Die Angehörigen der Brujah sind Kämpfernaturen und gehen direkt auf Konfrontationskurs mit allem, was ihnen im Weg steht. Damit Sie nicht der Raserei verfallen und ungewollt die Maskerade brechen, halten Sie deren Menschlichkeit auf mittlerem Niveau. Im Klartext: Keine Unschuldigen töten und nicht allzu fies zu Menschen sein (also etwa deren Kassen plündern), da Sie dadurch Punkte verlieren.

### Gangrel

Gangrel geraten nicht ganz so schnell in Rage wie die Brujah. Aber wenn es passiert, setzen sie unglaubliche Kräfte frei und sind beim Amoklauf kaum aufzuhalten. Die Stärken des Clans liegen auf der kriegerischen Seite. In Form einer Kriegsgestalt ist ein Gangrel ein schlagkräftiger Nahkämpfer.

### Malkavianer

Falls Sie darauf abfahren, ständig sonderbare Stimmen zu hören, abgedrehte Dialoge lustig finden oder gern mit dem laufenden Fernsehprogramm kommunizieren, ist dieses Völkchen Ihre erste Wahl. Damit ist es aber anstrengender, den Konversationen und der Handlung zu folgen. Für Anfänger nicht zu empfehlen. Malkavianer bleiben eher im Hintergrund, entdecken jedes Detail und können Gegner in den Wahnsinn treiben.

### Nosferatu

Augenscheinlicher Nachteil dieser Untoten ist die erschreckende Hässlichkeit. Sie brechen schon teilweise die Maskerade, wenn Sie von einem Menschen gesehen werden. Das ist gerade anfangs ungünstig. Solange Sie keinen hohen Verdunkelungswert besitzen, schleichen Sie besser durch die Kanalisation. Die Kunst der Verführung ist dadurch ebenfalls gestorben. Ein Nosferatu heilt sich besser als andere Vampire durch Rattenblut und kann schon mal menschlichen Opfern widerstehen.

### Toreador

Noch ein Charakter, bei dem Sie ein Auge auf die Menschlichkeit haben sollten, wenn auch nicht so sehr wie bei den Brujah. Bei den vorhandenen Disziplinen ist Auspex allein für den Toreador wenig nützlich, in Verbindung mit Geschwindigkeit aber ideal für Fernkämpfer. Durch Schnelligkeit gekoppelt mit Präsenz wiederum überrennen Sie Ihre Widersacher.

### Tremere

Interessant für Leute, die auf Schlägereien oder Schusswaffen weitgehend verzichten möchten. Die physische Grenze ist dank der besonderen Disziplinen hinfällig. Konzentrieren Sie sich auf Beherrschung oder Thaumaturgie (aus dem Griechischen: das Vermögen, Wunder zu bewirken). In einer höheren Ausbaustufe machen Sie damit keinen Finger mehr krumm. Betreten Sie einen Raum voller Feinde, beißen die auf Ihr Kommando gehorsam ins Gras.

### Ventrue

Mit überzeugenden Argumenten wickeln Sie manchen Gesprächspartner um den Finger und entgehen dadurch oftmals einem Kampf oder lästigen Aufgaben. Die Disziplinen sind ähnlich effektiv im Kampf wie die der Tremere. Geeignetes Blut zu finden ist in den meisten Arealen kein wirkliches Problem, höchstens etwas umständlich.

## DIE DISZIPLINEN

### Auspex

Mit dieser Fähigkeit sehen Sie Lebewesen durch Mauern und können Menschen von übernatürlichen Wesen unterscheiden. Auf Distanz sind Sie mit den erhöhten Fernkampf- und Verteidigungswerten unschlagbar und das Hacken lernen Sie auch. Die Disziplin kostet Sie jedoch mehr Erfahrungspunkte als für die einzelnen Fähigkeiten nötig wäre, verschlingt Blutpunkte und ist nicht dauerhaft. Daher lohnt sie sich höchstens als Steigerung über die Maximalwerte hinaus.










Die Charakterwahl beeinflusst die Art, wie Sie vorgehen – beispielsweise die Gespräche mit den Leuten.



Blutmagie ist neben Beherrschung die effektivste Disziplin, wenn es ums Kämpfen geht.




Verführen, drohen, überreden – zumindest eine dieser Fähigkeiten sollten Sie besitzen, um Konflikte zum umgehen.

**Präsenz**

In den hohen Stufen verlieren selbst harte Gegner ihren Biss. Die Schwachstelle ist jedoch die nicht immer genügende Reichweite, sodass Sie oft beschossen und dabei getroffen werden. Bei Toreador und Brujah bügeln Sie diese Schwäche durch Geschwindigkeit aus, durch die Sie schnell an die Gegner herankommen. Ventrue haben bessere Alternativen.

**Geschwindigkeit**

So harmlos Geschwindigkeit scheint, sie ist für alle Kampfsituationen gut: schnell an den Gegner ran, zügig nachladen oder Angriffen ausweichen. Zudem gleichen Sie durch die höhere Schlagfrequenz fehlende Stärke aus.

**Seelenstärke**

Mit dieser Fähigkeit machen Sie sich nahezu unverwundbar. Gerade der Schutz gegen tödlichen und schwer heilbaren Schaden zahlt sich aus. Die Standardrüstungen verhindern dagegen nur einfache Verwundungen oder behindern Sie beim Kämpfen.

**Beherrschung**

Diese Macht ist erst ab der dritten Stufe offensiv zu gebrauchen, davor führen Sie lediglich mal einen Bewacher hinters Licht. Dann aber werden Sie mit schwächeren Gegnern und Gegnergruppen locker fertig. Nicht halb so wirkungsvoll bei cleveren Widersachern, denen Sie damit höchstens die eigenen Leibwächter auf den Hals hetzen.

**Tierhaftigkeit**

Die Käfer ziehen den Zielpersonen mehr ab als einfache Waffen. Sehr praktisch sind die Blut saugenden Fledermäuse, die den Lebenssaft bei ihrem Herrn abliefern. Die letzte Ausbaustufe beschäftigt auch größere Gruppen, ist aber nicht so effektiv wie der Massenselbstmord über Beherrschung.

**Gestaltwandel**

Die Klauenangriffe sind relativ langsam und natürlich nur im Nahkampf verwendbar. Unterstützen Sie die Wirkung durch ausgeprägte Stärke und gute kämpferische Fähigkeiten. Als Gangrel verwenden Sie am besten noch Seelenstärke und bauen andere Abwehrmaßnahmen aus, sonst kommen Sie nicht mal lebend beim Angreifer an.

**Irrsinn**

Von der Wirkungsweise ähnlich wie Beherrschung, allerdings nicht mit so durchschlagendem Erfolg. Dafür ist Massenwahn schnell erlernt, womit Sie Ihre Chancen gegen Ansammlungen von schwächeren Gegnern deutlich verbessern. Mit Irrsinn ziehen Sie so manchen Gesprächspartner über den Tisch.

**Verdunkelung**

Für Nosferatu eine unverzichtbare Macht. So erwischen Sie Gegner mit heruntergelassenen Hosen oder umgehen sie total. Erste Sahne für Leute, die gern durch die Hintertür schleichen.

**Stärke**

Pure Stärke allein bringt nicht viel, da Sie damit nur die offensive Seite abdecken. Sie müssen erst mal Punkte in Ihr allgemeines Kampfvermögen stecken, um überhaupt gute Treffer zu landen und selbst nicht jeden Schlag einzustecken. Als Brujah gehen Sie zusammen mit Geschwindigkeit aufs Ganze. Meist genügt die Bluterhöhung für harte Kämpfe, wodurch Sie mit den gesparten Punkten Ihre Kampftechnik aufpolieren.

## STARTHILFE

**So greifen Sie ordentlich ab**

Für den Anfang haben wir Ihnen ein paar der Orte aufgeführt, an denen Sie leicht an Geld und nützlichen Kram kommen:

**1.** Eigenes Apartment: Holen Sie sich die Armbanduhr und das Östrogen aus dem Badezimmer, beides können Sie verkaufen. In der Schreibtischschublade liegt ein Geldumschlag und im Kühlschrank befinden sich Blutkonserven, die Sie später benötigen. Öffnen Sie das Apartment gegenüber mit einem Dietrich aus dem Pfandleihhaus und Bluterhöhung. Sie finden ein Buch für bessere Heimlichkeit.

**2.** Je nach Wissensstand Ihres Vampirs ergötzen Sie sich an dem reichen Schnösel vor Mercurios Haus. Sie können ihn aussaugen, seine Uhr klauen oder sein Geld abgreifen.

**3.** Am Strand überzeugen Sie den etwas einfältigen Vampir der Gruppe davon, dass Sie ein Gegenmittel hätten und verkaufen ihm das „Einhornblut“ für mindestens 100 $ je Beutel.

**4.** Im Diner: Hier sprechen Sie die Kassiererin auf vorhandene Ratten an. Das ist noch eine simple Aufgabe und funktioniert mit jedem Charakter, Nosferatu ausgenommen. Geben Sie sich als Beamter des Gesundheitsamts aus. Sie erhalten immerhin 50 $ Schmiergeld von der Dame.

**5.** Bail Bonds: Bei dem Inhaber des Ladens bekommen Sie eine Neben-Quest mit dem Titel „Ein Kopfgeld für den Jäger“. Bei dieser Aufgabe durchsuchen Sie lediglich die Wohnung des Kopfgeldjägers, nehmen den Schlüssel des Tattoo-Shops und gehen anschließend ans Telefon, um mit dem „verrückten“ Doktor einen Termin auszumachen. Sie folgen dem Doktor, befreien den Kollegen des Kopfgeldjägers und schicken den Arzt ins Jenseits. Jetzt warten etwa 200 $ Belohnung und weitere Detektivarbeiten.

**6.** In der Hauptaufgabe „Surf in USA“ können Sie Geld unterschlagen: Im Raum mit der Waschmaschine befindet sich neben dieser ein Schacht, in dem die 250 $ von Mercurio versteckt sind. Behaupten Sie einfach, Sie hätten nichts gefunden. Somit verschenken Sie allerdings einen Erfahrungspunkt.

**7.** In der Hauptaufgabe Schlitzkunst sollen Sie für die zwielichtigen Geschwister Voermen einige Gemälde zerstören. Diese Gelegenheit nutzen Sie, um die Hauskasse der Aussteller zu plündern. Das wirkt sich zwar negativ auf Ihre Menschlichkeit aus, was Sie aber mit Punkt 8 wieder wettmachen.

**8.** Stehlen Sie sich durch die Hintertür ins Santa Monica Hospital, um einer schwer verletzten Dame das Leben zu retten. Sie bieten ihr einen Schluck Ihres Vampirbluts an. Ihr wird es auf Anhieb besser gehen. Auf die Frage, was Sie getan haben, antworten Sie zum Beispiel: „Ich bin nur der Arzthelfer.“ Geben Sie auf keinen Fall zu, dass sie Ihr Blut getrunken hat, sonst wird die Lady die Polizei verständigen und verschwindet auf Nimmerwiedersehen. Sobald Sie Zugang zu Downtown haben, wird sie es selbst herausfinden und Ihnen von nun an aufs Wort gehorchen.

**9.** Im Krankenhaus gehen Sie auch in Dr. Malcolms Büro. Mit Bluterhöhung knacken selbst Anfänger sein Schloss. Nehmen Sie das Morphium mit, das Sie später Mercurio bringen. Noch wichtiger: Lesen Sie die E-Mails, dann können Sie den ehrenwerten Doktor in Raum 3 erpressen. Zumindest 75 $ sind drin.

ANSGAR STEIDLE



Hinter dem Gitter im Strandhaus finden Sie Mercurios Geld. Wenn Sie es ihm bringen, gibt's einen Erfahrungspunkt.



Füttern Sie das unheilbare Mädchen, aber offenbaren Sie sich ihr erst mal nicht. Somit haben Sie ein eigenes Haustier.



Leichte Mädchen locken Sie in dunkle Ecken. Mit Feilschen senken Sie den Preis, für Charmeure gibt's Drinks umsonst.

# Söldner: Secret Wars

**Auf ins Lager der knallharten Legionäre! Wenn Sie die aktuelle Reloaded-Version von SÖLDNER: SECRET WARS Ihr Eigen nennen, finden Sie hier die wichtigsten Grundlagen, damit es am Ende nur einen Sieger geben kann: Sie.**

## ALLGEMEINE TIPPS

### Darauf sollten Sie achten:

Am meisten Spaß macht *Söldner: Secret Wars* in einer größeren Gruppe. Das ist zwar bei vielen Spielen der Fall, aber bei *Söldner* zusätzlich von großem Vorteil, da auf den oft riesigen Spielumgebungen Flaggenpunkte und Aufgabenziele weit voneinander entfernt liegen. Es bietet sich an, Fahr- und Fluggemeinschaften zu bilden. Durch die kolossale Auswahl an Fahrzeugen und Fluggeräten ist es kein Problem, gemeinsam mit drei bis vier Zockern gegen den Gegner vorzurücken. Folgende Punkte erleichtern Ihnen und Ihren Teamkameraden das Spiel:

**1. Rüsten Sie sich im Anfangsmenü aus!**
Einkauf-Terminals gibt es zwar nahezu an jedem Checkpoint, aber während des Shoppings sind Sie ein gefundenes Fressen für den Gegner.

**2. Schieß doch auf mich!**
Nachdem Sie im Menü auf „Spielen" gedrückt haben und *Söldner* an der gewählten Flagge betreten, sind Sie für etwa fünf Sekunden unverwundbar – erkennbar am blauen Schimmer der Spielfigur. Die Unverwundbarkeit ist postwendend beendet, wenn Sie eine Waffe zücken – deshalb erst die Umgebung überprüfen, ob das überhaupt nötig ist. Solange Sie nicht verletzt werden können, zur nächsten Deckung sprinten!

**3. Rennen Sie nicht über offene Flächen!**
Machen Sie sich die Deckung zu Nutze. Eilen Sie von Baum zu Baum, von Häuserecke zu Häuserecke. Wenn Sie dennoch große freie Flächen überqueren müssen, kaufen Sie sich ein gepanzertes Fahrzeug oder geben Sie sich im Team gegenseitig Schutz. Mit dem AGS-Kürzel „**V**", „**N**", „**T**" zeigen Sie an, dass eine Mitfahrgelegenheit gesucht wird.

**4. Der Himmel ist euer Feind!**
Denken Sie stets daran, dass der feindliche Kommandant Sie von oben beobachten könnte. Eventuell sind Sie bereits als ein Ziel markiert und wissen es gar nicht. Bäume und Gebäude bieten Schutz.

**5. Geduld ist eine Tugend!**
Draufgängerisches Spielen führt bei *Söldner* selten zum Ziel. Haben Sie einen Widersacher vor der Flinte, schießen Sie erst, wenn Sie sicher sind, dass Sie ihn auch wirklich ausschalten. Ansonsten verspielen Sie den Überraschungseffekt.

## DIE INFANTERIE

### Die ideale Zusammenstellung

Bilden Sie kleine Gruppen von zwei bis vier Spielern, die zusammen angreifen, verteidigen oder andere Aufgaben erfüllen. So geben Sie sich Schutz und legen sich ergänzende Ausrüstung in der Gruppe zu. Formen Sie mehrere solcher Teams und setzen Sie sie für Angriff und Verteidigung des Hauptquartiers ein. Damit machen Sie dem Gegner das Leben schwer und sind selbst flexibel. Wir haben eine Grundausstattung zusammengestellt:

**1.** Ein Spieler zieht mit einer Waffe für große Entfernungen wie der L85A2 oder dem G3 mit Zielfernrohr los.
**2.** Spieler Nummer 2 wählt eine Panzerfaust 3T oder ein RPG 29, um größere Ziele zu bekämpfen. Dazu trägt er eine Schusswaffe wie die MP5 oder HK UMP, damit er auch ohne seine Mitstreiter nicht ganz wehrlos ist.
**3.** Der dritte Spieler rüstet sich mit einem Infrarotsichtgerät aus, mit dem er einen entscheidenden Vorteil im Häuserkampf hat – er schaut durch Wände. Sollten keine oder kaum Gebäude vorhanden sein und die Schlacht findet auf offenem Gelände statt, investieren Sie das Geld in eine Waffe mit hoher Feuerkraft. Mit AK47 Big Mag oder M4/M203 wehren Sie auch große Einheiten ab.
**4.** Das letzte Mitglied kauft ein günstiges Fahrzeug, um die Gruppe zu befördern – ein Lada oder Land Rover eignet sich gut. Eventuell reicht es noch für eine kleine Waffe und/oder Unterstützung in Form eines Medi- oder Engineer-Kits. So versorgen Sie die Clique mit Munition und Gesundheit. Mit dem AGS-Kürzel „**V**", „**V**", „**E**" fordern Sie Ihre Mitspieler auf, einzusteigen.

### Zusätzliche Ausrüstung

**1.** Mit dem nötigen Kleingeld stehen Scharfschützengewehre zur Verfügung. Achten Sie darauf, dass Sie sich mit der teuren Anschaffung für das Team nützlich machen. Das Ziel besteht schließlich darin, die gegnerischen Flaggenpunkte einzunehmen, so dass die Gegenseite „Caps" (Teampunkte) verliert. Geben Sie Ihrer Mannschaft Feuerschutz und kümmern Sie sich aus der Distanz um weit entfernte Verteidiger, damit der Weg zur Flagge frei ist. Ein Scharfschütze, der nutzlos auf einem Berg liegt und nur an seine Abschüsse denkt, bringt das Team nicht weiter.
**2.** Ein anderes teures Spielzeug ist das Bombing-Kit. Mit dem dritten Feuer-Modus legen Sie Annäherungsminen. Diese sind zwar schwächer als die manuell gezündeten Sprengsätze, jedoch sichern Sie auf diese Weise schnell und zuverlässig einen Pass gegen Infanterie und leichte Fahrzeuge ab. Annäherungsminen passieren

R
S
T



Offene Flächen sind äußerst gefährlich, da Sie dort ohne Schwierigkeiten als Ziel markiert werden können. Suchen Sie Schutz zwischen Bäumen und in Häusern.



Dieser Panzer nutzt einen ADS-Krater als Deckung aus. Mit einem Schuss auf den Boden schaffen Sie sich so schnell ein gutes Versteck.

Sie nur schleichend. Per Bombing- und Engineer-Kit entschärfen Sie die Sprengkörper. Nach einiger Zeit deaktivieren sich die Minen.

## FAHRZEUGE UND PANZER

### Kaufberatung

Wenn das Teamkonto es hergibt, ziehen Sie Panzer und Kampfhubschrauber zur Unterstützung hinzu. Was Sie erstehen, hängt auch davon ab, welches Geschütz der Gegner auffährt. So ist es nicht ratsam, mit teuren Panzern in die Schlacht zu ziehen, wenn der Konkurrent die Luftüberlegenheit hat.

### Leichte Vehikel

Die meisten einfachen Fahrzeuge halten nur wenige Treffer aus, bleiben Sie also auf Distanz zu feindlichen Truppen. Sie eignen sich aber gut, um große Schwärme zur Frontlinie zu bringen. Diese Funktion können auch leichte Infanteriepanzer übernehmen, zum Beispiel Bradley, Typ 89 oder BTR90, die Platz für mehrere Spieler bieten. Sie eignen sich ebenfalls zur Abwehr von Helikoptern und Jets und sind teilweise mit zwei Raketen für die Abwehr von Bodenfahrzeugen ausgerüstet. Sind Sie in Deckung, stoppen Sie damit sogar einen T90 oder Abrams.

### Schwere Panzer

Die großen Kolosse sind selbstverständlich auch im Spiel enthalten und eignen sich, um feindliche Gruppen zu stoppen. Aber Vorsicht, auch die Stahl-Vehikel sind verwundbar: diese sind ein gefundenes Fressen für Kampfhelis wie den Apache. Einmal von den Wärme suchenden Raketen angepeilt, gibt es kaum ein Entkommen.

### Das Engineer-Kit

Ziehen Sie mit einem Panzer los, nehmen Sie ein Engineer-Kit mit. Sollten Sie als Sieger, aber trotzdem beschädigt aus einem Kampf hervorgehen, ziehen Sie sich in eine sichere Deckung zurück und reparieren das Fahrzeug. Mit dem sekundären Modus munitionieren Sie Ihr Gefährt auf. Alternativ rufen Sie über das AGS mit „**V**"-„**N**"-„**R**" einen Mechaniker zu Hilfe.

## HUBSCHRAUBER UND FLUGZEUGE

### Transporter

Die Transporter bringen Soldaten und Fahrzeuge von A nach B. Gegen Beschuss können Sie damit jedoch nichts unternehmen. Fliegen Sie immer etwas höher und machen Sie kleine Umwege, um Konfrontationen zu vermeiden. Beliebte Transport-Helis sind der Chinook, Black Hawk und Z 9.

### Kampfhelis

Bei den Kampfhubschraubern sind der Littlebird und Helix B gegen Infanterie sehr beliebt, haben aber nur wenig Panzerung. Kontern Sie mit Bradley oder Typ 89. Die schweren Helis wie Hokum und Apache sind für alles gut, sie gehen durch die wählbaren Raketen gegen Infanterie vor, mit den Wärme suchenden Raketen auf Fahrzeugjagd. Wenn Sie das Fliegen perfektionieren wollen, benutzen Sie einen Joystick.

### Jets

Bei den Jets gibt es durch die voluminöse Auswahl für jeden Geschmack etwas. Sie greifen aus nahezu jedem Flugwinkel an und sind mit einem geübten Piloten eine sehr starke Waffe. Anfänger üben mit der Mig 29. Die Flugzeuge haben eine sehr schwache Panzerung und werden von einem gewandten MG-Schützen abgeschossen. Die richtige Taktik: hoch aus den Wolken anfliegen, schießen und wieder verschwinden. Könner nutzen das Gelände und greifen im Tiefflug an. Lassen Sie sich vom Kommandant Ziele zuweisen, um blitzschnell loszuschlagen und nicht ewig selbst zu suchen.

## KOMMANDANTEN-MODUS:

### Die Qual der Wahl

S:SW verfügt über eine so genannte Kommandantenfunktion. Der Befehlshaber wird im Spiel vom Team gewählt. Wenn die Abstimmung beginnt, können Sie dies lesen und hören („A vote has been started"). Drücken Sie „**F10**" und küren Sie einen der Mitspieler.

### Die Kommandofunktionen

Der Kommandant hat einige Zusatzoptionen. Er kann den Soldaten und Fahrzeugen Tarnfarben zuweisen und das Teamkonto verwalten. Teilen Sie dieses nicht auf, sondern geben Sie lieber einen Panzer oder Heli frei. Das bringt normalerweise mehr, als jedem Spieler ein Geldpolster von wenigen Tausendern zu verschaffen. Die wichtigste Funktion ist natürlich die Kommandantenkarte. Hier sehen Sie die gesamte Karte aus der Vogelperspektive und dirigieren Ihre Mitspieler, weisen Wegpunkte zu oder markieren feindliche Infanterie und Panzer als Ziele. Gerade Letzteres sollten Sie nicht versäumen, da es Ihren Kameraden ungemein hilft.

## SPIELELEISTUNG ERHÖHEN

### Spieloptionen nutzen

Bei *Söldner* ist weniger die Grafikkarte entscheidend als der Prozessor. Läuft das Spiel schlecht, stellen Sie in den Optionen im Spiel nicht alles auf 100%. Vor allem die Schatten fressen viel Leistung. Erst in der niedrigsten Stufe verschwinden die Baumschatten, die den Rechner fett beschäftigen. Ziehen Sie den Regler ganz nach links. Egal, wie gut *Söldner* nun bei Ihnen läuft, deaktivieren Sie das Gras. Auf größere Entfernung ist es nicht mehr zu erkennen und Ihr Gegner kann es ebenfalls ausschalten. Sie wähnen sich eventuell in Deckung und sind es gar nicht. Nur Ihnen selbst wird sonst die Sicht versperrt.

### Die Konfiguration ändern

Wechseln Sie in das Spielunterverzeichnis „**game\Bin\Config**". Öffnen Sie die Datei „**confic.ini**" mit einem Texteditor, ändern Sie in der Zeile **RenderWeather=1** die **1** auf eine **0** und speichern Sie die Datei. Das hat keinen sichtbaren Einfluss auf das Spiel, führt aber zu einem flüssigeren Spielablauf. Erhöhen Sie zudem die Auslagerungsdatei auf mindestens 2 GByte.

ANSGAR STEIDLE




Ein fähiger Commander kann das Spiel entscheiden. Sorgen Sie in dieser Rolle dafür, dass Sie Ziele für Ihr Team markieren und strategisch wichtige Wegpunkte vorgeben.




Passen Sie Ihre Tarnkleidung dem jeweiligen Kampfgebiet und der Witterung an. Der Kommandant kann unter Umständen für das richtige Aussehen des Teams sorgen.

# Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde

„Und so war nun die Stadt belagert, eingeschlossen in einem Ring von Feinden. Der Rammas war zerstört und der ganze Pelennor dem Feind preisgegeben."
In Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde fühlt man sich wirklich mittendrin. Wie Sie Mittelerde von Sauron befreien, erfahren Sie hier.

## ALLGEMEINE TIPPS

### Ganz und gar hastig

**1.** Baumbart würden wahrscheinlich alle Blätter ausfallen, müsste er die Schlachten schlagen, die der Spieler zu bestreiten hat. Auch wenn es im Prinzip keine zeitliche Begrenzung in einer Mission gibt, ist eine schnelle Kartenaufklärung oberstes Gebot. Der Grund dafür ist ganz einfach: Die KI erkundet in der Regel selbst erst mal das Gebiet, um Ressourcenplätze einzunehmen und die Wirtschaft anzukurbeln.

**2.** Wer früh genug dem Gegner die Bauplätze streitig macht, verlangsamt dessen Truppenproduktion erheblich. Wichtig – die KI entwickelt ebenso erst einmal Gebäude-Upgrades, um zum Beispiel Sägemühlen mit Abwehrtürmen zu versehen.

### Klasse statt Masse

**1.** Verluste gehören in der Regel zum Kriegsgeschäft dazu – schließlich lassen sich Truppen ja nachproduzieren. In *Die Schlacht um Mittelerde* ist es jedoch wichtiger, möglichst keine Einheiten zu verlieren, damit sie stetig Erfahrung sammeln und so ranghöhere Stufen erreichen können.

**2.** Die Boni der höheren Ränge stellen einen enormen Vorteil in den folgenden Missionen dar, da die Einheiten übernommen werden. Versuchen Sie, durch geschickte Missionswahl (siehe Kampagnenverlauf) die Kommandopunkte schnell nach oben zu treiben.

**3.** Es macht keinen Sinn, diese Punkte für Arbeiter auszugeben, die automatische Reparaturfunktion der Gebäude reicht völlig aus. Achtung, auf der guten Seite ist bei 300 Punkten Schluss, das entspricht zum Beispiel 15 Bataillonen zu je 20 Punkten.

### Gezielt aufsteigen

Fassen Sie Helden und Einheiten, die Sie hochleveln möchten, in einer Gruppe zusammen. Somit bleibt die Übersicht darüber gewahrt, welche Truppen noch an Gefechten in der jeweiligen Mission teilnehmen müssen, um die nötigen Erfahrungspunkte für einen Aufstieg zu sammeln.

### Training zahlt sich aus

**1.** Auch wenn sich die ersten Missionen recht schnell abwickeln lassen – nutzen Sie die Zeit, um Helden und Truppen zu verbessern. Gegen Kampagnenende erwarten Sie auf der Gegenseite Einheiten der Stufe 10 – es ist ratsam, die eigenen Truppen spätestens bis dahin hochgelevelt zu haben.

**2.** Sobald die gegnerische Partei in einer Mission auf einen Stützpunkt (meistens die Hauptbasis) zurückgedrängt wurde, lassen sich die eigenen Truppen bequem außer Reichweite der Abwehranlagen aufbauen. Warten Sie ab, bis die andere Seite wieder Soldaten aussendet und fangen Sie diese immer wieder ab. So sammeln die eigenen Krieger langsam aber sicher die nötige Erfahrung, um aufzusteigen. Je früher Sie diese Taktik verfolgen, umso schlagkräftiger werden die Trupps in den späteren Missionen. Beispielsweise verfügte in der guten Kampagne Held Eomer schon über Rang 8, als er den Waldrand von Fangorn (Akt 7) erreichte. Seine Rohirrim hatten derweil Rang 5 erreicht. Damit ließ sich die entsprechende Mission im Handumdrehen lösen.

### Ich will mehr Power

**1.** Nicht nur Truppen und Helden werden durch die Gefechte verbessert. Auch der Powerbalken im Palantirmenü füllt sich stetig, je mehr Gefechte Sie in einer Mission bestreiten. Auf diese Weise gelangen Sie schon früh an die effektiven Zauberkräfte. Beispielsweise hilft auf der guten Seite der Elbenwald immens weiter, den Sie schon in der vierten Mission freispielen können.

**2.** Der komplette Powerbaum benötigt 80 Punkte (gute Seite), durch Missionsbelohnungen sind jedoch nur 36 Punkte erreichbar. Den Rest verdienen Sie durch fleißiges Spielen. Auf der bösen Seite umfasst der Powerbaum sogar 83 Punkte. Wer die Kampagnenmissionen ganz ausschöpft, verdient sich auf diese Weise ebenfalls 36 Punkte. Wer mehr Punkte will, spielt lange.

### Zitadellenaufbau

**1.** Rohstoffe stellen meist kein Problem dar, daher belegen Sie ruhig alle Abwehrbauplätze schnellstens mit den entsprechenden Einrichtungen.

**2.** Außenposten (drei Bauplätze) dienen in der Regel dazu, den Frontkämpfern eine Rastmöglichkeit zu geben. Errichten Sie daher auf den drei verfügbaren Bauplätzen Heilgebäude bzw. Gebäude, die einen Verteidigungsbonus geben.

**3.** Auf größeren Karten empfiehlt es sich, die Militärgebäude nach vorn zu verlagern, damit eventuelle Nachschubtruppen möglichst kurze Wege zur Front haben.

### Der lange Marsch

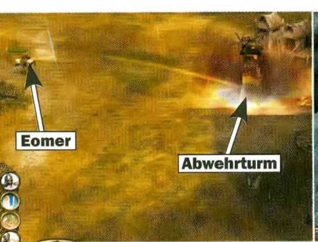
**1.** Denken Sie daran, dass Sie im jeweiligen Kampagnenverlauf über je zwei Armeen gebieten. Es macht Sinn, möglichst viele der frei wählbaren Missionen zu spielen, um beide Armeen bis zum Maximum zu steigern. Jeder Kommandopunkt und jeder Truppenrang, den Sie mehr haben, zahlt sich aus, da die späteren Missionen wirklich schwer sind. Unsere Kampagnenübersicht hilft Ihnen weiter.

**2.** Nach der Schlacht um Minas Tirith wird die Missionswahl ein wenig wie beim Brettspiel






**HEILWASSER** Vorgelagerte Zitadellen statten Sie mit Heileinrichtungen aus (hier Rohan-Brunnen).




**HELDENTAT** Dank der Reichweite und Zerstörungskraft von Eomers Speer ist der Turm der Orks schnell zerlegt.



**ABGEBLITZT** Warten Sie, bis Gandalf seinen Blitz auch wirklich entladen hat, bevor Sie weglaufen.




**VERSTECKSPIEL** Die Schatztruhen (T) der Elben sind bei all den glänzenden Lichtern nur schwer auszumachen. Drehen Sie am besten die Karte, um alle Truhen zu finden.




**ZIELOBJEKT** Konzentrieren Sie sich auf den Obermotz namens Lurtz (1), da er permanent auf Boromir (2) feuert. Setzen Sie Heilzauber ein, um Boromir zu retten.

*Risiko* bestimmt. Erobert beispielsweise die Armee von Gondor die Region Emyn Arnen, ist danach das angrenzende Gebiet Süd-Ithilien verfügbar.

### Sturm auf die Zitadelle

Problematisch sind die Abwehrtürme und der stetige Truppennachschub des Gegners. In der Regel hilft folgende Taktik weiter:

**1.** Erobern Sie zunächst die wirtschaftlichen Bauplätze auf der Karte.

**2.** Setzen Sie Helden und Fernkämpfer ein, um einen oder zwei Türme zu zerstören, damit eine Lücke in der Verteidigung Ihrer Widersacher entsteht.

**3.** Sofort stürzen sich starke Nahkämpfer auf ein Militärgebäude, damit der Truppennachschub verlangsamt wird.

**4.** Belassen Sie wenigstens ein Bataillon an den zerstörten Bauplätzen, damit der Wiederaufbau des Gegners stockt.

**5.** Auf diese Weise reduzieren Sie Stück für Stück die Gebäudezahl, bis schließlich nur noch der zentrale Turm übrig ist.

## DER KAMPF FÜR DAS GUTE

### 1. Moria

Boromir ist der einzige Gefährte ohne Spezialattacke am Start – daher schnappt er sich das erste Veteranen-Upgrade, um das Horn von Gondor freizuschalten.

### Balins Grab

Gandalfs Zauber und Boromirs Horn von Gondor sind die effektivsten Flächen-Effekte, um mit den Goblinhorden fertig zu werden. Die Hobbits bleiben im Hintergrund, während Aragorn, Gimli und Boromir sich auf die hereinstürmenden Trolle stürzen.

### Die Brücke von Khazad-Dum

Auf der Treppe erledigt Legolas alle Goblinschützen und sammelt so Erfahrung. Die übrigen Gefährten halten ihm den Rücken frei.

### Der Balrog

Gandalfs Blitzschlag ist die effektivste Waffe gegen den Dämon. Also muss der Zauberer unbedingt vorher Stufe zwei erreichen. Nach jeder erfolgreichen Attacke laufen Sie im Kreis umher, bis sich der Zauberspruch wieder einsetzen lässt. Fünf bis sechs Anläufe sind nötig, bis der Balrog endlich am Boden liegt.

### 2. Rohan

Eomer findet im Nordosten und Südwesten der Karte Arbeiter. Mit den Rohirrim dringen Sie schnell nach Südosten vor. Wer schnell genug ist, findet dort Sarumans Basis gerade im Aufbau vor. Extra-Ressourcen erhalten Sie bei den Goblinhöhlen.

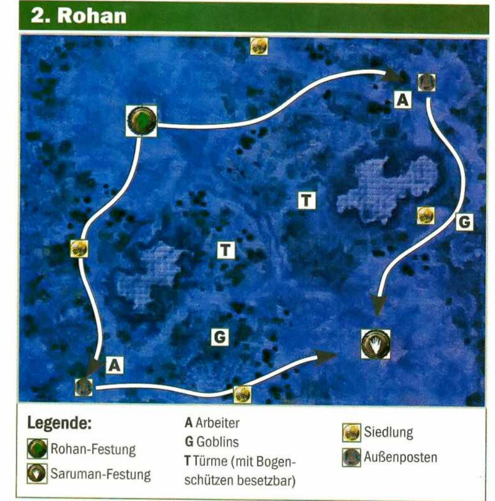
### 4. Ost-Rohan

**1.** Zunächst kümmert sich Eomer um die bedrohten Menschen im Osten. Es sind zwei Trupps, die von Uruks verfolgt werden.

**2.** Sofort nach der Rettungsaktion stoßen die Rohirrim-Reiter nach Süden über das Flussufer vor, um die dortigen Bauplätze im Südosten zu sichern.

**3.** Westlich davon befindet sich die geg-

## 2. Rohan




**Legende:**
Rohan-Festung
Saruman-Festung
**A** Arbeiter
**G** Goblins
**T** Türme (mit Bogenschützen besetzbar)
Siedlung
Außenposten

## 3. Lothlorien




**Legende:**
**1** Goblinhinterhalt
**2** Die versteckten Ork-Sägemühlen
**3** Gegnerische Hauptangriffsrichtung
**4** Verteidigungslinie errichten
Verteidigungslinie

# Die Befreiung Mittelerdes

## Alle Missionen der guten Kampagne im Überblick

1. Die Gefährten, Moria (+1 Power)
2. Rohan, frei wählbare Missionen:
   - A – Westfold (+10% Ressourcen)
   - B – Rohan (+20 Command) empfohlen
   - C – Ost-Rohan (+1 Power)
3. Die Gefährten, Lothlorien (+20 Command)
4. Rohan, frei wählbare Missionen:
   - A – Westfold (+10% Ressourcen)
   - B – Ost-Rohan (+1 Power) empfohlen
5. Die Gefährten, Amon-Hen (+1 Power)
6. Rohan, frei wählbare Missionen:
   - A – West-Emnet (+10 Command, +10% Ressourcen) empfohlen
   - B – Ost-Emnet (+20 Command)
   - C – Westfold (+10% Ressourcen)
7. Rohan, frei wählbare Missionen:
   - A – Ost-Emnet (+20 Command) empfohlen
   - B – Westfold (+10% Ressourcen)
8. Rohan, Waldrand von Fangorn (+10% Ressourcen)
9. Rohan, frei wählbare Missionen:
   - A – Fangorn (+1 Power) empfohlen
   - B – Wold (+20% Ressourcen)
   - C – Westfold (+10% Ressourcen)
   - D – Ostfold (+20 Command, + 10% Ressourcen)
10. Rohan, frei wählbare Missionen:
    - A – Wold (+20% Ressourcen)
    - B – Westfold (+10% Ressourcen)
    - C – Ostfold (+20 Command, + 10% Ressourcen) empfohlen
11. Rohan, Helms Klamm (+30 Command)
12. Baumbart, Isengart (+10% Ressourcen, +2 Power)
13. Gondor, Frodo, Sam, Nord-Ithilien (+20 Command, +20% Ressourcen)

Danach haben Sie die Wahl zwischen den Armeen von Gondor und Rohan. Wir empfehlen Gondor, um die Truppen und vor allem Faramir höherzuleveln.

14. Gondor, frei wählbare Missionen:
    - A – Cair Andros (+20 Command, +2 Power) empfohlen
    - B – Kreuzung (+2 Power)
15. Gondor, frei wählbare Missionen:
    - A – Kreuzung (+2 Power) empfohlen
    - B – Druadan Wald (+10% Ressourcen, +1 Power)
    - C – Mündungen der Entwasser (+10% Ressourcen)
16. Gondor, Osgiliath (+40 Command)
17. Frodo, Sam, Kankras Lauer (+1 Power)
18. Gondor, Minas Tirith (+20 Command, + 4 Power)

Nach der Schlacht um Minas Tirith wäre der schnellste Weg zum Schwarzen Tor (und dem Finale der Kampagne) über die Totensümpfe und Dagorlad. Wir empfehlen jedoch, die übrigen Karten zu spielen, um die Heere zu stärken und alle Power-Kräfte freizuspielen:

19. Emyn Arnen (+10% Ressourcen, +1 Power)
20. Zentral-Ithilien (+10% Ressourcen, +1 Power)
21. Süd-Ithilien (+20% Ressourcen)
22. Harondor (+2 Power)
23. Near Harad (+20% Ressourcen, +2 Power)
24. Nurn (+40% Ressourcen, +3 Power)
25. Westfold (+10% Ressourcen)
26. Dunharg (+20 Command, +1 Power)
27. Wold (+20% Ressourcen)
28. Halifirien (+20% Ressourcen)
29. Anorien (+20% Ressourcen)
30. Druadan Wald (+10% Ressourcen, +1 Power)
31. Mündungen der Entwasser (+10% Ressourcen)
32. Emyn Muil (+1 Power)
33. Totensümpfe (+1 Power)
34. Düsterwald (+20% Ressourcen, +3 Power)
35. Dagorlad (+10% Ressourcen, +1 Power)
36. Rhun (+10% Ressourcen, +3 Power)
37. Das Schwarze Tor (Kampagnenende)

nerische Hauptbasis, die recht schnell zu zerstören ist. Konzentrieren Sie sich bei Ihren Attacken primär auf die Uruk-Gruben, damit Saruman keine weiteren Orks mehr ausspucken kann.

### 5. Amon-Hen – Boromirs Rettung

Die Gefährten schalten so schnell es geht die belagernden Uruks mithilfe von Gandalfs Magie und Gimlis Sprungattacke aus. Setzen Sie die Heilung ein, damit Boromir lange genug durchhält. Die übrigen Helden stürzen sich sofort auf Lurtz.

### Blockade an der Furt

Warten Sie, bis alle Powerkräfte wieder verfügbar sind, bevor Sie zur Furt marschieren. Die geschickteste Variante besteht darin, mit einem der Gefährten die Uruks über die Furt zu locken. Sobald die Trolle in Aktion treten, bekämpfen Sie diese zuerst. Boromirs lähmendes Horn ist dabei eine wertvolle Hilfe.

### 6. West-Emnet

**1.** Führen Sie einen schnellen Reitervorstoß zu den östlichen und westlichen Warg-Höhlen durch und holen Sie die Schatztruhen.

**2.** Schließen Sie das Tor und halten Sie es instand. Legen Sie vier Farmen und ein Hinterausgang an. Danach ist Zeit, rund um die Festungsanlage Abwehrtürme zu postieren.

**3.** Die Reiter klären den Westteil auf und errichten dort eine Zitadelle und Farmen.

**4.** Warten Sie mit dem Hauptangriff, bis Sie mithilfe der Rüstkammer alle Bataillone verbessert haben (Rüstung und Schwert).

### Der Angriff auf die Basis

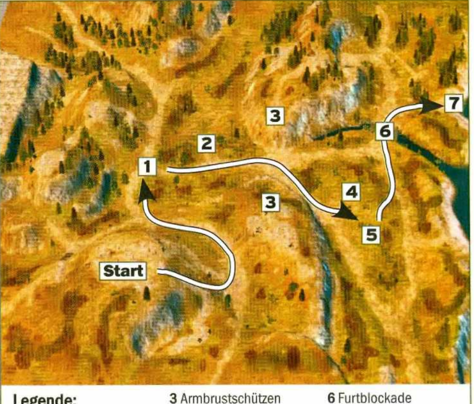
**1.** Eomer ist die effektivste Einheit gegen die Wachtürme. Zwei Speerwürfe pro Turm ge-

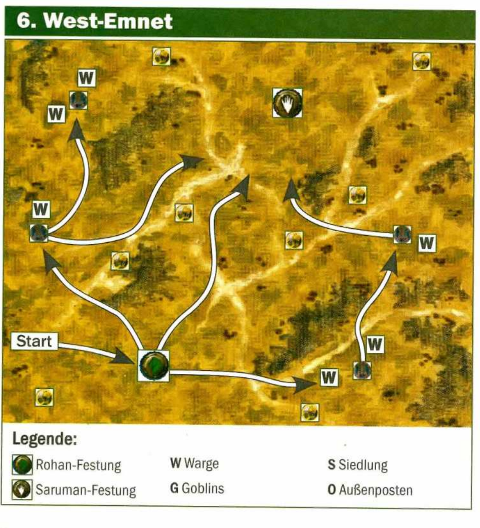


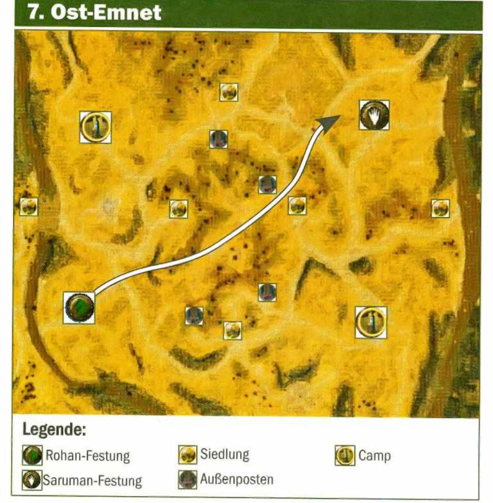

## 4. Ost-Rohan




## 5. Amon-Hen






nügen, um ihn zu zerstören.

**2.** Bilden Sie drei Angriffstrupps, zwei davon mit berittenen Bogenschützen versehen. Wichtig ist, die drei Zugänge zur Hauptbasis abzuriegeln. Errichten Sie einen Elbenwaldgürtel, um besser geschützt zu sein. Schwächen Sie die Abwehr und verhindern Sie den Neubau von Wachtürmen, während Sie die Basis permanent attackieren.

### 7. Ost-Emnet

**1.** Die gesamte Reiterei wird schnellstens in Richtung Nordosten zur Hauptbasis geschickt. Die Truppen sollten erfahren genug sein, um einen effizienten Schlag gegen die Orks zu führen.

**2.** Sobald zwei bis drei Bataillone die Festung kontrollieren, haben Sie genügend Zeit, mit den restlichen Truppen die Karte aufzuklären und die Bonusziele zu erfüllen.

### 8. Waldrand von Fangorn

**1.** Die Rohirrim sichern zunächst die komplette Südseite der Karte. Die drei befreiten Ents postieren sich am westlichen Außenposten, um die Angreifer dort abzufangen.

**2.** Setzen Sie mit den Reitern auf der Ostseite über den Fluss, um dort alle Sägemühlen zu zerstören. Die neu gewonnenen Ents werden am frisch eingenommenen Außenposten zur Verteidigung stationiert.

**3.** Sobald Eomer mit seinen Truppen erscheint, führen Sie ihn schleunigst zu den gefangenen Hobbits Merry und Pippin.

**4.** Die Ents zerschmettern zum Schluss die Gebäude der Saruman-Basis.

### 9. Fangorn

Mit der Reiterei rückt Eomer schnell zur Saruman-Festung vor. Rohirrim-Bogenschützen nehmen dabei die Pikeman aufs Korn. Sobald dort zwei Ents aktiviert sind, zerstören Sie mit den Baumhirten die Gebäude der Basis. Danach tauchen immer wieder umherstreifende Uruks auf, die aber problemlos in Schach zu halten sind.

### 10. Ostfold

Eomers Truppen errichten sofort den Festungsstützpunkt und eilen dann ohne Pause zur Saruman-Festung. Ihre Reiterei dürfte stark genug sein, um dort alle Gegner zu besiegen. Lassen Sie den Zitadellenturm stehen und bewachen Sie mit zwei Bataillonen die Bauplätze der Festung. Der Rest klärt in

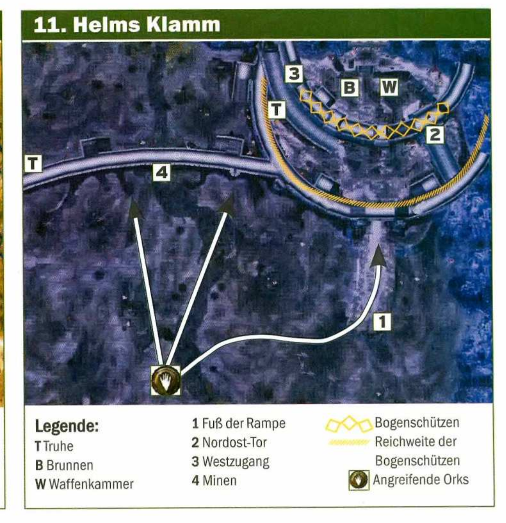





## 10. Ostfold

**Legende:**
- Rohan-Festung
- Saruman-Festung
- **W** Warge
- **T** Trolle
- **G** Goblins
- **1** Uruk-Verstärkung
- Siedlung
- Außenposten
- Camp

## 11. Helms Klamm




**Legende:**
- **T** Truhe
- **B** Brunnen
- **W** Waffenkammer
- **1** Fuß der Rampe
- **2** Nordost-Tor
- **3** Westzugang
- **4** Minen
- Bogenschützen
- Reichweite der Bogenschützen
- Angreifende Orks

aller Ruhe die Karte auf. Errichten Sie möglichst schnell das Camp sowie den Außenposten im Norden und platzieren Sie dort die Rohirrim und Ihre Helden. Sarumans Verstärkungsarmee wird von dort angreifen.

### 11. Helms Klamm

**1.** Sammeln Sie die Truhen ein und errichten Sie Bauernhöfe. Lediglich die beiden Plätze in der Hornburg belegen Sie mit einem Brunnen und der Waffenkammer.
**2.** Postieren Sie die Helden am Fuß der Rampe, um die beiden Flüchtlingstrupps vor den Wargen zu schützen.
**3.** Produzieren Sie so lange Bogenschützen, bis das Gebäude Rang 2 erreicht. Jetzt investieren Sie in das Feuerpfeil-Upgrade. Entwickeln Sie außerdem so schnell es geht das Rohan-Banner und die schwere Rüstung.
**4.** Alle Bogenschützen werden sofort auf die Zinnen der Hornburg gestellt. Der Westwall und das südliche Tor lassen sich ohnehin nur schwer bis zum Ende halten. Verhindern Sie, dass die Uruks das nordöstliche Tor durchbrechen. So behalten Sie nur den westlichen Zugang zum Burghof im Blick und sichern mit den Helden.
**5.** Erst wenn die Leitern der Orks am Westwall zerstört werden, rückt die nächste Welle an. Sie lassen die Leitern in Ruhe und warten den Ansturm in der Burg ab.
**6.** Sobald Gandalf mit Eomers Rohirrim eintrifft, zerstören Sie damit erst mal die beiden Orklager. Danach zieht sich die komplette Armee zu den Belagerten in der Burg zurück, um sich dort zu heilen.
**7.** Jetzt rücken Sie den Leitern mit schnellen Einheiten zu Leibe. Wenn die nächste Orkwelle naht, ziehen Sie sich wieder in die Burg zurück und empfangen den Orkansturm mit Ihren Bogenschützen. Insgesamt vier Wellen sind abzuwehren. Zerstören Sie zum Schluss die Minen.

### 12. Isengart

**1.** Baumbart sorgt zunächst für zusätzliche Ressourcen, indem er die Troll- und Goblinhöhle zerstört. Für jedes Gebäude, das Sie in der Festung Sarumans zerstören, gibt es weitere Schatztruhen zur Belohnung.
**2.** Postieren Sie die Ents in den Teichen, um sie vor den Brandpfeilen zu schützen. Arbeiten Sie sich am besten von der Südseite bis zum Damm vor. Es genügt, die Fernattacken

## 12. Isengart




**Legende:**
- **1** Entthing
- **2** Teich
- **3** Damm
- **T** Trolle
- **G** Goblins

## 13. Nord-Ithilien

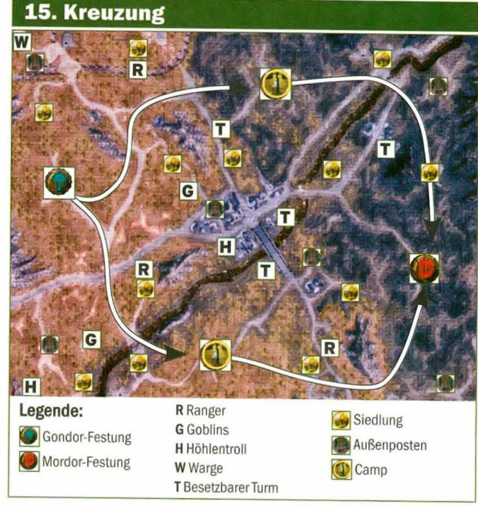
**Legende:**
- Mordor-Festung
- **1** Ranger, Trebuchet
- **L** Sägemühle
- **M** Mumak
- **Z** Zelte
- **T** Truhe

R S T

## 14. Cair Andros




## 15. Kreuzung




der Ents einzusetzen, um mit den Gegnern und Gebäuden fertig zu werden. Saruman ist mit drei bis vier Ents ebenfalls schnell entsorgt. Die Hobbits halten sich besser im Hintergrund, da sie kaum Treffer einstecken.

**13. Nord-Ithilien**

**1.** Faramirs Truppe erobert zunächst die Sägemühlen und die einsame Truhe im nördlichen Teil der Karte. Trainieren Sie damit fünf Bataillone Gondor-Schwertkämpfer und vom restlichen Gold Bogenschützen.

**2.** Platzieren Sie unterhalb des Mumaks Bogenschützen, die den Olifanten dann unbemerkt aus dem Weg räumen.

**3.** Frodo schleicht sich unsichtbar zu den südlichen Rangern hin, damit diese übernommen werden können.

**4.** Sobald der nördliche Mumak im Camp fertig gestellt ist, locken Sie ihn zu dem Waldstück im Süden, da dort die Bogenschützen außer Gefahr sind. Mithilfe des Trebuchet ist das mächtige Rüsseltier schnell besiegt.

**Konvoi aufhalten**

**5.** Die vom Spiel vorgeschlagenen Punkte für den Hinterhalt können Sie getrost ignorieren, da Sie dort keinerlei Deckung haben. Viel sinnvoller ist es, in der kurzen Zeit die Festung mit Abwehrtürmen zu versehen, den Elbenwald an den Eingängen anzulegen und weitere Bogenschützen zu trainieren. Sobald die Konvoitruppen dezimiert sind, wird die nördliche Basis gestürmt.

**14. Cair Andros**

**1.** Der Trick ist, möglichst schnell das Camp einzunehmen. Dort werden ausschließlich Abwehrtürme errichtet, die mit den Orks fertig werden. Währenddessen erobern die Truppen die umliegenden Außenposten.

**15. Kreuzung**

**1.** Der einfachste Weg ist, flink die beiden Camps einzunehmen. Mordor wird sich dann nur noch darauf stürzen. Mit Türmen und Bogenschützen (Feuerpfeil-Upgrade) lassen sich die Angreifer in Schach halten.

**2.** Derweil zieht eine mobile Truppe über die Karte und nimmt die Bauplätze ein. Suchen Sie nach den Troll-Gebäuden Mordors und zerstören Sie diese zuerst.

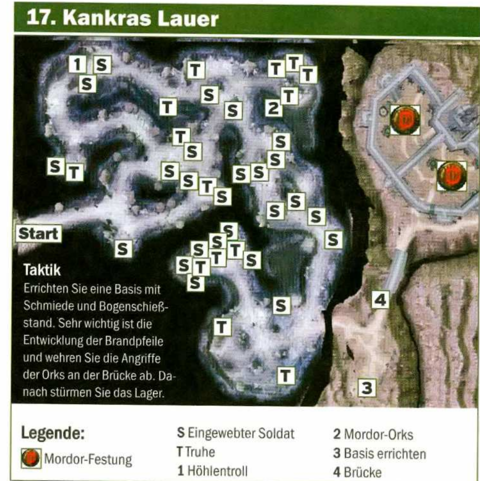
**16. Osgiliath**

**1.** Errichten Sie schnellstens die Festung im Südwesten der Karte, um dort eine Verteidigungsbastion zu errichten.

## 16. Osgiliath




## 17. Kankras Lauer



## 18. Die Schlacht um Minas Tirith




**KNACKPUNKT** Zerstören Sie auf jeden Fall die Ramme Grond.




**BRANDGEFÄHRLICH** Die Bogenschützen auf den Zinnen sind dem finsteren Nazgul durchaus gewachsen. Pech für das Vieh, dass es sich so weit vorgewagt hat.




**WUSELFAKTOR** Die Armee der Toten wird spielend mit den Mumakil der Südländer fertig. Leider kann Legolas nicht so elegant auf die Tiere klettern wie im Film.

**2.** Produzieren Sie fleißig Bogenschützen inklusive Feuerpfeil-Upgrade. Drei bis vier Trebuchet-Katapulte genügen, um damit eine massive Verteidigung zu errichten.

**3.** Halten Sie die mittlere und obere Brücke, während ein Stoßtrup von Süden her die Lager der Mordor-Orks angreift.

### 18. Die Schlacht um Minas Tirith

**1.** Errichten Sie auf den Bauplätzen des äußeren Rings ein paar Bauernhöfe und Abwehrtürme. Eine Trebuchet-Werkstatt in der Nähe des Haupttors ist ebenfalls wichtig. Wer möchte, kann dazu noch einen Bogenschützenstand aufbauen. Im inneren Ring werden neben weiteren Bauernhöfen ein Marktplatz und eine Schmiede errichtet. Auf der Mauer konsequent Katapulte bauen. Lediglich den nordöstlichen Bauplatz versehen Sie mit einer Ausfallpforte. Durch dieses Hintertürchen werden später die Rohan-Truppen sicher bis in die Festung geführt.

**2.** Postieren Sie alle verfügbaren Bogenschützen auf der äußeren Mauer. Es genügt, wenn Sie dabei, wie auf der Karte gezeigt, die Soldaten postieren. Nahkämpfer und Reiterei platzieren Sie am Tor für den Fall eines gegnerischen Durchbruchs. Gandalf stellt sich am besten auf die Zinnenspitze direkt am Tor, um von dort mit seinen Flächenzaubern einzugreifen.

### Der Angriff auf die Weiße Stadt

**1.** Sobald Sie Verluste zu beklagen haben, beginnen Sie mit der Trebuchet-Produktion. Wenn die Werkstatt Rang 2 erreicht hat, entwickeln Sie das Feuer-Upgrade für die Katapulte. Mit dieser Brandmunition ausgestattet, wehren die Katapulte alles ab.

**2.** Achten Sie auf die Nazgul – mit Bogenschützen, die mit Feuerpfeilen ausgerüstet sind und natürlich mit Gandalfs Lichtstrahl, sind die mächtigen Schergen Saurons jedoch schnell besiegt.

**3.** Wenn Belagerungstürme in Sicht kommen, befehlen Sie Ihren eigenen Katapulten, darauf zu feuern. Wer den Überblick behält, verhindert so jedweden Mauerüberfall der Orks.

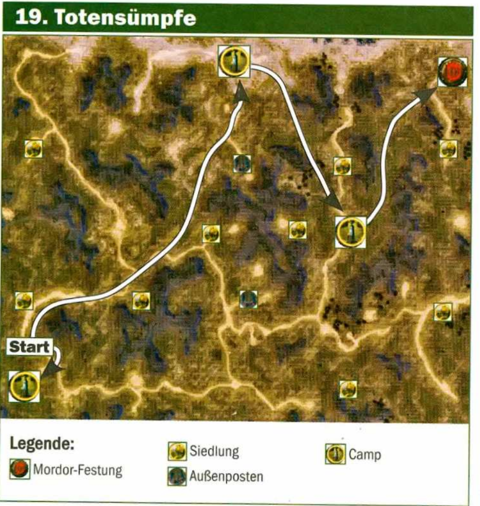
**4.** Die Ramme Grond wird lauthals von den Orks angekündigt. Kein Problem, die Feuerkatapulte erledigen die Ramme im Nu.

**5.** Rohan trifft endlich ein – doch es ist gar nicht nötig, diese Truppen jetzt einzusetzen. Ziehen Sie den Kampfverband sofort durch die Ausfallpforte in die Festung zurück oder verzichten Sie gleich ganz darauf, die Verstärkung herbeizurufen.

**6.** Sobald Aragorn mit der Armee der Toten

R S T

## 19. Totensümpfe




## 20. Dagorlad




eintrifft, ist der Sieg nahe. Die Untoten fegen einfach alles weg. Falls Sie noch einige Ihrer Helden oder Truppen hochleveln möchten, belassen Sie eine Mordor-Basis als einfaches „Trainingslager" so lange, wie es Ihnen beliebt.

### 19. Totensümpfe

**1.** Errichten Sie mit einem Bataillon das Camp am Startpunkt, während sich die restliche Armee zum nördlichen Camp aufmacht. Die nahe gelegene Mordor-Basis in der Nordostecke der Karte wird dann primär ihre Truppen dorthin schicken, sodass Sie ganz entspannt die restlichen Bauplätze einnehmen können. Von dort starten Sie einen schnellen Angriff auf die Basis der Orks. Wer will, lässt sich damit länger Zeit, um noch Charaktere aufzuleveln.

### 20. Dagorlad

**1.** Reiten Sie mit Gandalf, Faramir und einem Bataillon Gondor-Ritter zur nördlichen Mordor-Basis. Beißen Sie sich dort fest. Der Gegner wird primär dieses Lager angreifen, sodass Sie relativ ungestört die übrige Karte in Besitz nehmen können.

**2.** Vor allem die Gefährten sind gut geeignet, Vorstöße zu den gegnerischen Lagern zu machen. Wer schon über die Armee der Toten verfügt, hat leichtes Spiel.

### 21. Morannon – das Schwarze Tor

**1.** Für das Finale empfehlen wir die Kräfte: Elbenwald, Elbenverbündete, Adlerverbündete, Anduril und die Armee der Toten.

**2.** Nehmen Sie schnellstens das Camp ein, um zusätzliche Farmen und Militärgebäude errichten zu können, vor allem die Trebuchet-Werkstatt ist sehr hilfreich.

**3.** Bauen Sie eine schlanke Verteidigungslinie in kurzer Entfernung vor dem Morannon-Tor auf. Am besten eine Doppelreihe Bogenschützen mit Feuerpfeilen. Davor postieren sich die Helden und allen voran Mithrandir (Gandalf), der inzwischen Rang 10 haben sollte. Sein Zauberspruch „Wort der Macht" hat einfach eine unglaubliche Wirkung und ist das wohl effektivste Mittel gegen die scheinbar nicht enden wollenden Gegnerwellen. An den Flanken werden je ein bis zwei Reiterbataillone aufgestellt, um durchbrechende Orks aufzuhalten.

**4.** Die Trebuchets sind ebenfalls sehr hilfreich, vor allem mit dem Feuer-Upgrade. Allerdings sollten Sie tunlichst darauf achten, dass die Katapulte nicht auch die eigenen Einheiten treffen. Daher ist es ratsam, die Trebuchets besser mit dem Bombardement-Befehl direkt auf den Toreingang zu beschäftigen. So erleiden die Orks frühzeitig Verluste.

**5.** Vorsicht vor den Bergtrollen – wenn diese Monster erscheinen, stürzen Sie sich sofort mit den Helden darauf und setzen Bogenschützen zur Unterstützung ein.

**6.** Die mächtigen Nazgzul werden am besten mithilfe von Gandalfs Lichtstrahl und von Bogenschützenbataillonen (mit Brandpfeilen) bekämpft.

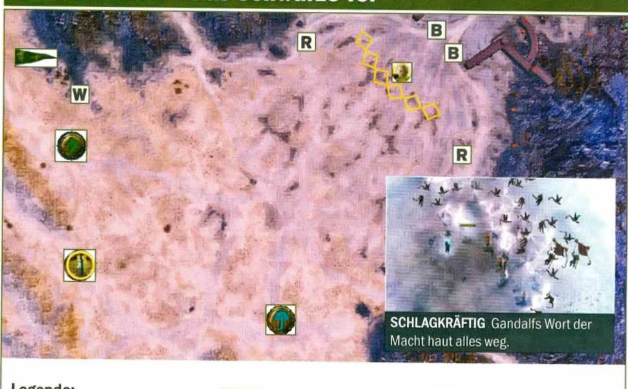
**7.** Wenn die Reiter von Rohan verfügbar sind, postieren Sie diese zunächst an den Flanken als Reserve.

**8.** Die letzten zwei Minuten werden heftig, da Mordor alle seine Kräfte ausspuckt. Das ist der Zeitpunkt, um die Rohirrim einzusetzen. Trampeln Sie die Orks nieder wo es geht, Verluste sind jetzt kaum noch abzuwenden, aber keine Sorge, Frodo wird seine Aufgabe rechtzeitig erfüllen. – Sie können aufatmen, Mittelerde ist befreit!

STEFAN WEISS



## 21. Morannon – Das Schwarze Tor




**SCHLAGKRÄFTIG** Gandalfs Wort der Macht haut alles weg.

Legende:
Gondor-Festung
Rohan-Festung



Verstärkung
Verteidigungslinie
Gandalf



Camp
**W** Warg-Angriff
**B** Trebuchet-Bombardement
**R** Reiter postieren

# Die Siedler: Das Erbe der Könige

Ja, sie wuseln wieder. In DIE SIEDLER: DAS ERBE DER KÖNIGE lässt es sich erst einmal gemütlich spielen. Wir haben daher einen Blick auf die kniffligeren Missionen geworfen, damit Ihnen kein relevantes Detail entgeht.

C
D
E

## DIE FLUT

### Rohstoffe beschaffen

Während Sie ein Dorfzentrum errichten lassen, begibt sich ein Held zu Leonardo (1). Dieser benötigt zunächst Holz, um die Wettermaschine wieder aufzubauen. Beim Baumfällen schaffen Sie auch Platz für weitere Gebäude. Ist dies erledigt, verlangt Leonardo noch weitere Rohstoffe. Der optionale Weg zum Lehmhändler (2) ist zwar erst freizukämpfen, dafür bekommen Sie hier zwei Klumpen Lehm für ein Stück Holz. Der benachbarte Eisenhändler (3) tauscht Eisen gegen Lehm, ebenfalls im Verhältnis 2:1.

### Ein Schlüsselerlebnis

Etwas schwieriger gestaltet sich der Erwerb von Schwefel: Der Händler (4) hat seinen Schlüssel in Cleycourt (7) verloren und möchte ihn zurückhaben. Schleusen Sie dazu die Diebin Ari (5) durch den geheimen Zugang zur Stadt (6). Hier tarnt sie sich, wird in einer Truhe fündig und kehrt auf demselben Weg zurück. Nun kaufen Sie Schwefel für Leonardo, damit er die Wettermaschine fertig stellt, und setzen Ihre Reise fort.

## BARMECIA

### Befreiungsaktion

Der Geselle (1) am unteren Marktplatz berichtet Ihnen, dass sein Meister von Räubern entführt wurde und in deren Lager (2) gefangen gehalten wird. Befreien Sie ihn, indem Sie das verlangte Lösegeld zahlen oder die Räuber mit einer starken Armee besiegen. Begeben Sie sich nun nach Barmecia.

### Der Sprengmeister stößt hinzu

Am oberen Marktplatz (3) sprechen Sie mit dem Leibeigenen. Errichten Sie dort ein Lager, das zu einem neuen Marktplatz aufgewertet wird, und begleichen Sie die Steuerschuld. Damit Pilgrim (4) Ihnen seine Steinbrüche bereitstellt, fordert er den Bau einer Schwefelmine. Sobald das erledigt ist, schließt er sich der Heldensippe an. Seine besondere Fähigkeit liegt darin, Gegenstände – beispielsweise versteckte Rohstoffquellen (E) und (S) – freizusprengen.

### Angriff oder Verteidigung?

Während Bergarbeiter Steine für den Wiederaufbau der Kathedrale abbauen, besteht Ihre Hauptaufgabe darin, Barmecia (6) vor Angriffen der Räuber (5) zu beschützen. Mit einer entsprechend ausgebauten Armee können Sie das Lager selbstverständlich auch dem Erdboden gleich machen.

## FOLKLUNG

### Winterwanderung

Der erste hilfreiche Hinweis kommt von einem Leibeigenen (1). Machen Sie sich auf den Weg zu Pilgrim (2) und Salim (3). Bevor jedoch alle Folklung (10) wieder verlassen, rekrutieren Sie einige Soldaten, denn angriffslustige Räuber (4) lauern in der Nähe. Für das weitere Vorgehen gibt es zwei Möglichkeiten:

### Kämpfen ...

Pilgrim jagt die Felsen (5), die den Weg zu den Belagerern (6) versperren, in die Luft. Da man sich nicht über Ihren Besuch freuen wird, brauchen Sie wieder schlagkräftige Unterstützung. Sobald alle Feinde geschlagen sind, ist Ihre Aufgabe hier erfüllt.

### ... oder entführen

Es gibt auch einen eleganteren Weg, Folklung zu retten: Pilgrim sprengt dazu die versteckten Felsen (7), die den Weg zum Winterlager (8) des Anführers der Belagerer freigeben. Mindestens ein Held führt diesen ins Gefängnis (9). Sie werden dabei zwar auch angegriffen, wehren aber deutlich weniger feindliche Anschläge ab. Lassen Sie den Gefangenentransport nicht zu lange unbeaufsichtigt: Wenn der Abstand zwischen Held und Anführer zu groß wird, türmt der.

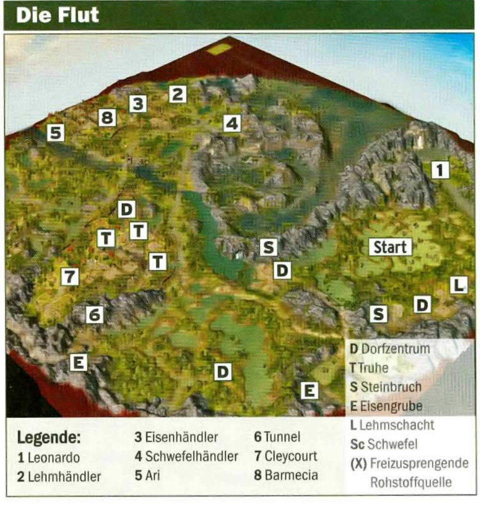
## NORFOLK

### Eskorte nach Norfolk

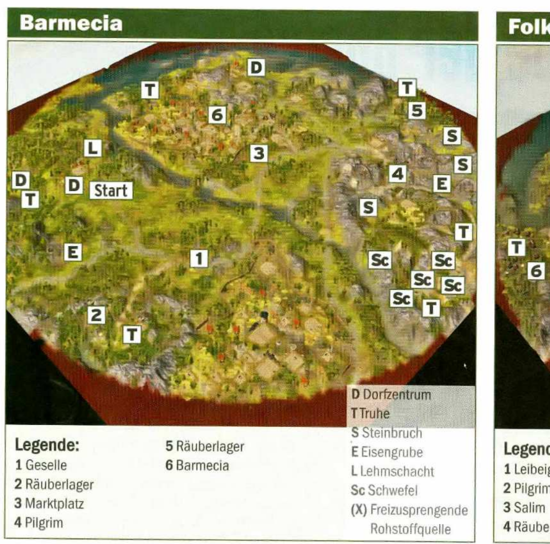
Geleiten Sie den Boten vom Startpunkt an den drei Wachtposten (1) vorbei nach Norfolk (2). Die Fürstin (3) wartet bereits auf Sie mit der Bitte, ihre Stadt zu beschützen und Leonardo (4) zu befreien. Ein weiterer Auftrag, nämlich die Eisenminen der Barbaren (13) zu zerstören, kommt von dem Leibeigenen (5). Um das zu schaffen, rüsten Sie natürlich erstmal ordentlich auf und halten dort die Stellung. Siedeln Sie sich aber zunächst im den südlichen Teil der Welt an, da sich hier mehrere (freizusprengende) Rohstoffvorkommen



»Versperrte Wege, störende Felsen oder verschüttete Minen – mit einer gut platzierten Sprengladung legt Pilgrim diese mühelos frei.«



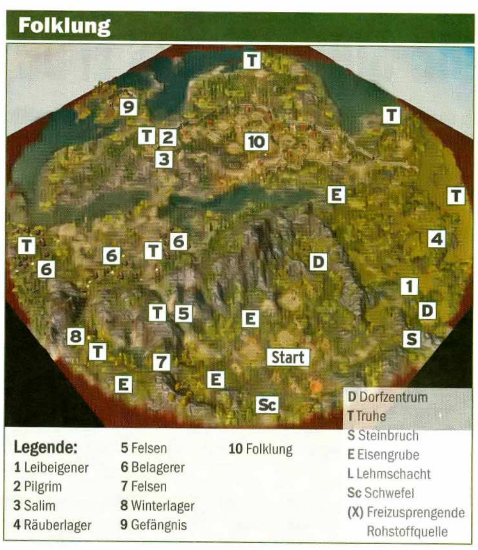
## Barmecia




**Legende:**
**1** Geselle
**2** Räuberlager
**3** Marktplatz
**4** Pilgrim
**5** Räuberlager
**6** Barmecia

**D** Dorfzentrum
**T** Truhe
**S** Steinbruch
**E** Eisengrube
**L** Lehmschacht
**Sc** Schwefel
**(X)** Freizusprengende Rohstoffquelle

## Folklung




**Legende:**
**1** Leibeigener
**2** Pilgrim
**3** Salim
**4** Räuberlager
**5** Felsen
**6** Belagerer
**7** Felsen
**8** Winterlager
**9** Gefängnis
**10** Folklung

**D** Dorfzentrum
**T** Truhe
**S** Steinbruch
**E** Eisengrube
**L** Lehmschacht
**Sc** Schwefel
**(X)** Freizusprengende Rohstoffquelle

befinden. Der Holzmichl (6) lebt auch noch und erklärt, wie der Weg dorthin freigemacht wird.

#### Zutaten beschaffen

Nun geht es weiter zum Mönch (7), der Zutaten für einen Schlaftrunk benötigt. Um an das reine Wasser (9) zu gelangen, macht Pilgrim zunächst den Weg (8) auf altbekannte Weise begehbar. Da sich Ari tarnen kann, begibt sie sich zum Tor (10), schleicht durch Kerberos' Lager (11) und holt die restlichen Zutaten aus der Truhe (T). Hat der Mönch alles erhalten, öffnet er den geheimen Zugang zu Kerberos' Minen (12).

#### Hilfreicher Wetterumschwung

Leonardo (4) bittet die Helden, eine Wettermaschine zu bauen. Bei Wintereinbruch übergibt er Ihnen die Pläne dafür. Da sich die feindlichen Truppen für den letzten Angriff auf dem Eis formieren, können Sie einen Großteil sofort nach Ablauf der Vorbereitungszeit schlagen, indem Sie das Wetter umstellen.

### KALOIX

#### Umweg nach Kaloix

Hüten Sie sich beim Ausbau der Siedlung vor den benachbarten Räubern (1) und bekämpfen Sie diese alsbald. Der Wanderer (2) erzählt von einem weiteren Dorfzentrum, der Bürgermeister von Port Kaloix (3) bittet um Unterstützung. Bringen Sie ihm Holz und Lehm. Der Minenarbeiter (4) schickt die Helden nach Kaloix (6). Da die Wächter (5) aber den direkten Weg versperren, gehen Sie außen herum zu Helias (7).

#### Kampfvorbereitung

Sobald Mary (8) von der Hilfe für den Bürgermeister erfahren hat, bietet sie ihre Minen zum Kauf an. Ob Sie gegen die deshalb protestierenden Rebellen aus Tourte (9) kämpfen oder ihnen eine Abfindung zahlen, bleibt

## Norfolk




**Legende:**
**1** Wachposten
**2** Norfolk
**3** Fürstin
**4** Leonardo
**5** Leibeigener
**6** Holzmichl
**7** Mönch
**8** Felsen
**9** Reines Wasser
**10** Tor
**11** Kerberos
**12** Kerberos' Minen
**13** Barbarenminen
**14** Barbaren

## Kaloix




**Legende:**
**1** Räuberlager
**2** Wanderer
**3** Bürgermeister
**4** Minenarbeiter
**5** Torwächter
**6** Kaloix
**7** Helias
**8** Mary
**9** Tourte
**10** Mordreds Außenposten

**D** Dorfzentrum
**T** Truhe
**S** Steinbruch
**E** Eisengrube
**L** Lehmschacht
**Sc** Schwefel
**(X)** Freizusprengende Rohstoffquelle

## Die Große Seuche

**Legende:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 Dorfbewohner | 5 Schwefelhändler | 10 Dorfbewohner |
| 2 Verino | 6 Dorfbewohner | 11 Helias |
| 3 Pilgrim | 7 Sprengbare Felsen | 12 Verseuchtes Dorf |
| 4 Dorfbewohner | 8 Tugor | 13 Gesprächspartner |
| | 9 Burgwächter | 14 Zitadelle |

## Old King's Castle

**Legende:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 Verbündete | 5 Dorf | 10 Bürgermeister |
| 2 Old Kings Castle | 6 Minenarbeiter | 11 Leonardo |
| 3 Garek | 7 Tor | 12 Kerberos' Außenposten |
| 4 Dorfbewohner | 8 Schlüssel | 13 Kerberos |
| | 9 Andala | 14 Durchgang |

Ihnen überlassen. Errichten Sie schließlich Streitkräfte und Kanonen, um Mordreds Außenposten (10) anzugreifen.

### DIE GROSSE SEUCHE

#### Wandertag

Gegen einen kleinen Tribut führt der Dorfbewohner (1) Sie nach Verino (2) zu Pilgrim (3). Der nächste Bewohner (4) weist auf mögliche Schätze unter den Felsen (7) hin. Sprechen Sie auch mit dem Schwefelhändler (5) und dem anderen Bewohner (6). Bei Tugor (8) können die Helden kämpferische Verstärkung anwerben.

#### Schuldfrage geklärt

Ziehen Sie nun in eine Schlacht gegen die Wächter der Burg (9). Der Bewohner (10) des verseuchten Dorfes (12) und Helias (11) wissen, wer für die Seuche verantwortlich ist: Mary. Suchen Sie auch die weiteren Gesprächspartner (13) auf. In den Bergen im Nordwesten befinden sich zwar zahlreiche Truhen, aber auch viele übel gelaunte Räuber, zu denen sich Pilgrim durchsprengen kann.

#### Sturm der Zitadelle

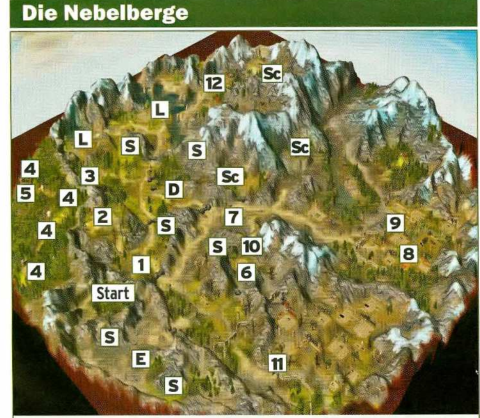
Um Mary in der Zitadelle (14) anzugreifen, benötigen Sie zunächst eine Wettermaschine, um den Fluss einzufrieren. Aber seien Sie gewarnt: der Weg dorthin wird lang und Kräfte zehrend, zumal auch Ihre Siedlungen immer wieder angegriffen werden.

### OLD KING'S CASTLE

#### Klettertour

Die bei Punkt (1) wartenden Gruppen schließen sich den Helden an. Gemeinsam erklimmen sie den Weg zur Old King's Castle (2). Oben angelangt, gibt Garek (3) weitere Anweisungen. Am Bewohner (4) vorbei gehen die Helden zum Dorf (5), um es zu befreien. Der Minenarbeiter (6) gibt einen Hinweis auf

## Die Nebelberge



**Legende:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 Leonardo | 5 Jonas | 10 Tor |
| 2 Burg | 6 Dorfzentrum | 11 Mordreds Vorposten |
| 3 Ziu | 7 Leibeigener | 12 Glenhill |
| 4 Räuber | 8 Bürgermeister | |
| | 9 Stonevalley | |

## Evelance



**Legende:**

| | | |
|---|---|---|
| 1 Ballistentürme | 5 Aussichtspunkt | 10 Relikt |
| 2 Tendrel | 6 Gefängnisturm | 11 Mordreds Festung |
| 3 Regent | 7 Kathedralenplatz | 12 Steinwall |
| 4 Einsiedler | 8 Bergdorf | |
| | 9 Leonardo | |

die letzten Schwefelvorkommen in der Gegend. Leonardo (11) verkauft Ihnen ebenfalls welchen.

**Spendenaufruf**

Der Schlüssel zum Tor (7) nach Andala (9) befindet sich in einer Truhe (8). Dort angekommen, nehmen Sie Kontakt zum Bürgermeister (10) auf, der um eine bescheidene Spende für das Dorf bittet. Achtung: Solange Sie den Winter nicht beenden, greifen Kerberos' Männer (12) immer wieder an.

**Winter ade**

Sobald der Schnee geschmolzen ist, ist der Weg zu Kerberos (13) frei. Nach der Spende ziehen die Soldaten aus Andala mit den Helden in den Kampf. Wenn Kerberos besiegt ist, führt er Sie in die Nebelberge (14), um nach einem weiteren Relikt zu suchen.

## DIE NEBELBERGE

**Im Wald, da sind die Räuber**

Leonardo (1) stellt Ihnen eine Burg (2) und Leibeigene zur Verfügung. Sie bauen Ihr Dorf weiter aus; der Bergmann (3) verrät, wo es Holz (und Räuber (4)) gibt. In dem Wald wohnt auch ein Händler (5), der Eisen und Schwefel im Tausch gegen Lehm rausrückt. Erst wenn Sie 100 Siedler oder aber ein weiteres Dorfzentrum besitzen, können Sie endlich eine Wettermaschine bauen und in den Norden ziehen.

**Variante 1: Zweites Dorfzentrum**

Sollten Sie sich entschlossen haben, ein zweites Dorfzentrum (6) zu errichten, hat der Leibeigene (7) einen Tipp parat: Der Bürgermeister (8) von Stonevalley (9) besitzt den Schlüssel zu dem Tor (10). So erreichen Sie das künftige Dorfzentrum, ohne Mordreds Vorposten (11) zu sehr in Aufruhr zu versetzen. Das funktioniert ebenfalls nur mit Streitkräften.

**Variante 2: Große Siedlung**

Aber auch mit hundert wehrlosen Siedlern können Sie das Szenario für sich entscheiden. Im Winter stoßen Sie nach Glenhill (12) vor. Das Relikt bekommen Sie hier für einen erheblichen Geldbetrag ausgehändigt. Falls Ebbe in der Kasse ist und die Truppen stark genug sind, führt hier ein Sieg im Kampf zum Ziel.

## EVELANCE

**Wer's findet, darf es behalten**

Auf dem Weg zum Regenten (3) von Tendrel (2) kommen die Helden an einigen verwaisten Ballistentürmen (1) vorbei, die sie in Besitz nehmen. Nach einem Schwatz mit dem Einsiedler (4) begeben sie sich auf den Aussichtspunkt (5) und setzen ihre Reise fort. Der Regent beauftragt Sie, seine Tochter (6) zu befreien und eine Kathedrale (7) zu errichten. Dafür benötigen Sie wieder eine Wettermaschine, da der Bauplatz auf einer Insel liegt.

**Der große Knall**

Sobald die Tochter befreit wurde, geleiten die Helden sie zurück nach Hause und erhalten eine Belohnung. Ein weiteres Teil des Orbs befindet sich in einem Außenposten (10) von Mordreds Festung (11). Da der Weg durch einen Steinwall (12) blockiert wird, bitten Sie Leonardo (9) um Sprengstoff. Er kann Ihnen aber nur helfen, wenn Sie die vier Schwefelvorkommen beim Bergdorf (8) freilegen und Minen legen. Nun nur noch den Außenposten (10) stürmen.

## DAS GROSSE ÖDLAND

**Kontakte knüpfen**

Leibeigene (1) wenden sich an Sie, um die Gefangenen (2) aus Kerberos' Händen zu befreien. Dazu suchen die Helden zunächst nach Verbündeten. Der Leibeigene (3) schickt Sie zum Wettermacher (4), um sein Dorf (5) aus dem Sumpf zu befreien. Sobald der Klimagott etwas Geld erhalten hat, sorgt er für Winter und Sie erhalten zum Dank einige Rohstoffe. Vorsicht: Nun greifen immer wieder Truppen aus Highport (6) und von Kerberos (7) an.

**Gemeinsam sind wir stark**

Sie errichten ein weiteres Dorfzentrum (D) im Norden bei den Rohstoffquellen. Weiter geht es in Adare (8), wo der Leibeigene (9) um Wasser für den vertrockneten Baum bittet. Also lassen Sie es regnen und das Dorf schließt sich den Helden an. Gemeinsam befreien Sie die Gefangenen (2). Über den östlichen Rand der Karte gelangen Sie von dort nach Ashford (10). Hier errichten Sie auf Anfrage des Leibeigenen (11) sechs große Wohnhäuser und haben dann genügend Verbündete für die letzte Mission.

## DIE LETZTE SCHLACHT

**Aufrüsten!**

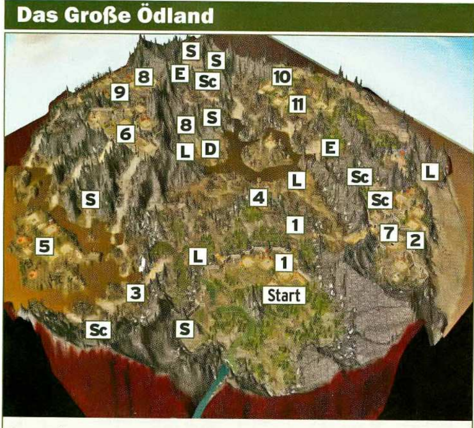
Der alte Minenarbeiter (1) klärt Sie über die möglichen Wege zur Zitadelle (3) auf. Vorher zerstören Sie noch den Außenposten (2). Von den drei Wegelagerern (4, 5, 6) erwerben Sie Kanonen, einen Blick auf Kerberos' Stellungen und den Hinweis auf einen „geheimen" Pfad (siehe Pfeil). Sobald die erwarteten Truppen (7) angekommen sind, rüsten Sie sich für den Einzug in Evelance.

**Auf in den Kampf!**

Befolgen Sie den Hinweis des Minenarbeiters und kämpfen Sie sich von dem „Hintereingang" (8) her bis zu dem Außenposten (2) vor. Sorgen Sie dabei immer für ausreichend Truppennachschub. Kerberos' Widerstandsfähigkeit wird schwächer, je mehr seiner Rohstoffquellen wegfallen. Sobald der Außenposten gefallen ist, öffnen sich alle (!) restlichen Tore von Evelance und geben den Weg zum finalen Ziel frei: Zerstören Sie die Zitadelle (3)!

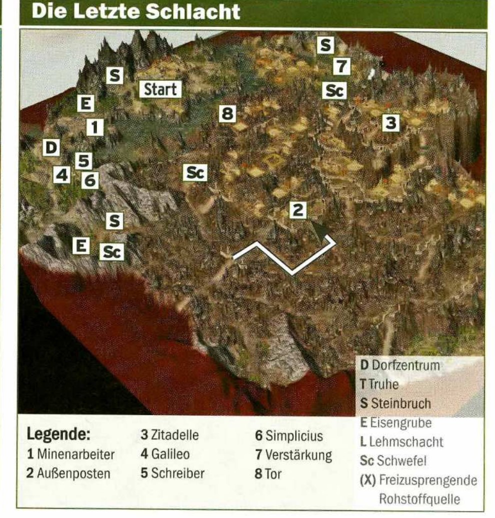
RUDI BIRKENBACH

### Das Große Ödland




**Legende:**
1 Leibeigene
2 Gefangene
3 Leibeigener
4 Wettermacher
5 Killarney
6 Highport
7 Kerberos' Truppen
8 Adare
9 Leibeigener
10 Ashford
11 Leibeigener

### Die Letzte Schlacht




D Dorfzentrum
T Truhe
S Steinbruch
E Eisengrube
L Lehmschacht
Sc Schwefel
(X) Freizusprengende Rohstoffquelle

**Legende:**
1 Minenarbeiter
2 Außenposten
3 Zitadelle
4 Galileo
5 Schreiber
6 Simplicius
7 Verstärkung
8 Tor

# Spellforce: Shadow of the Phoenix

**Wohlan, werter Held, die Schwerter entstaubt: Als Runenkrieger ziehen Sie erneut in epische Schlachten bei Spellforce: Shadow of the Phoenix. Natürlich nicht ohne unsere detaillierten Levelkarten und Quest-Tipps.**

## ENTSCHEIDUNGSFRAGE

### Phönixwächter oder Schattenkrieger

Als Spieler haben Sie die Wahl, ob Sie den Avatar aus dem Hauptprogramm oder vom ersten Add-on für Shadow of the Phoenix nutzen möchten. Die beiden Figuren starten auf unterschiedlichen Karten. Mit Ausnahme dieser Startkarten sind die beiden Missionsverläufe jedoch weitgehend identisch. Im Spielverlauf agieren die NPCs auf verschiedene Weise, je nachdem, ob sie den Avatar schon aus der vorigen Kampagne kennen oder nicht. Sie finden beide Startkarten in der Lösung ausführlich beschrieben.

## DIE SCHWARZE KÜSTE (PHÖNIXWÄCHTER)

### Die Befreiung Urias

Es nützt nichts, nur alle Gegner im Untotencamp (8) zu beseitigen. Erst wenn auch die Gebäude dem Erdboden gleichgemacht sind, fallen Urias Ketten zu Boden.

### Der Kampf gegen die Untoten

Vergessen Sie nicht, Aonirs Ring (9) an Ihre Hand zu stecken. Nur so schaffen Sie sich ein schlagkräftiges Ritterheer – da bei jedem Ableben eines Knochenmanns ein Ordensritter im Lager (7) erscheint, der sich dem Avatar anschließt. Nehmen Sie sich ruhig Zeit und nutzen Sie das große Lager der Untoten, um fleißig Erfahrungspunkte zu sammeln. Am Portal zur Onyxbucht wartet ein größerer Skelett-Trupp unter der Führung eines Stufe-30-Legionärs auf die tapferen Ritter. Wenn Sie mit Ihrem Avatar dagegen nicht gewappnet sind, rufen Sie besser Helden vom Monument (15) zur Hilfe herbei.

## STADT DER SEELEN (SCHATTENKRIEGER)

### Rundwanderweg

Bevor Sie sich an die Aufgaben des Maskierten heranmachen, erkunden Sie in aller Ruhe den äußeren Rundweg außerhalb des Pentagrammkreises. So fällt Ihnen die spätere Flucht aus der Stadt leichter.

### Das Pentagramm

Die Heldenschar kümmert sich anschließend um den inneren Bereich und befreit die fünf Seelen. Bloß dem Fial Darg (9) muss der Avatar zunächst fernbleiben. Wenn die Karte so weit geklärt ist, postieren Sie auf jeder Pentagrammspitze einen Helden.

### Der Fial Darg

Zusammen mit den fünf Seelen ist der lästige Dämon schnell besiegt. Speichern Sie aber vor dem Kampf, da alle fünf Seelen am Leben bleiben müssen, wenn Sie die Nebenquest erfüllen wollen. Bevor Sie die Gruft plündern, empfiehlt es sich, die Seelen zur Ruhestätte (20) zu geleiten, da es wieder vor Gegnern auf der Karte wimmelt, wenn die Urne in Ihrem Besitz ist. Die neu erschienenen Monster sind allesamt hochstufiger als der Avatar, daher bleibt Ihnen nur die Flucht.

## ONYXBUCHT

### Vergiftetes Wasser

Nachdem der Avatar mit Tario geredet hat, erscheint im Norden der Karte ein Stufe-20-Raubdrachling, der Tantaros Handschuh bei sich hat. Holen Sie sich das Teil, da der Avatar sonst an der Quelle Schaden erleidet. Damit marschieren Sie zu Tantaro (Stufe 34), der sich bei der Giftquelle (4) aufhält. Leider erweist er sich als recht halsstarrig und muss bekämpft werden. Danach benutzen Sie Tantaros Stock in der Reihenfolge „Unten" und „Rechts", um die Quelle zu reinigen. Mit der Beißkrake im Gepäck marschieren Sie zu Tario ins Lager zurück.

## EMPYRIA

### Flink McWinter

Der Knabe flieht zunächst nach Westen. Sein zweites Versteck ist bei Weinhändler Borus (5), danach ist er bei der Kiste (8) im Norden zu finden. Zum Schluss hält er sich weiter östlich in einem Hof in der Nähe von Tuomi auf (10). Zahlen Sie die zehn Goldstücke und kehren Sie zu Alyah zurück.

### Drei Wege in den Basar

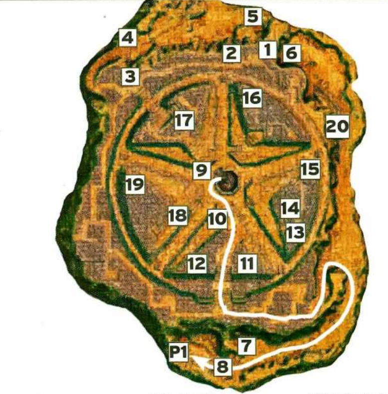
Praijos (11) lässt sich mithilfe von Flink (3) ablenken. Wenn das Tor offen ist, schert sich Praijos nicht mehr um den Spieler. Nach dem Gespräch mit Lyrio (20) reden Sie mit Jarim

### Start: Die schwarze Küste




**Legende:**
P1 Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen
1 Ordensritter
2, 3, 4 Truhe
5 Ordensritter
6 Ordensritter
7 Ritterlager, Händler, drei Truhen
8 Urias, Untotencamp, Truhe
9 Aonirs Ring, Truhe
10 bis 14 Truhe
15 Heldenmonument, Truhe
16 Gurim
17 Truhe

### Start: Stadt der Seelen (Ostteil)




**Legende:**
P1 Portal zur Onyxbucht, zwei Truhen
1 Heldenmonument
2, 3, 4, 5, 6, 7 Truhe
8 Der Maskierte
9 Fial Darg
10 Geschickte Seele
11, 12, 13 Truhe
14 Gütige Seele
15 Truhe
16 Starke Seele, zwei Truhen
17 Verzweifelte Seele
18 Truhe
19 Zornige Seele, Truhe
20 Ruhestätte

R S T

## Onyxbucht (Phönixwächter)

**Legende:**
P1 Portal zur Schwarzen Küste
P2 Portal nach Empyria

A Aria
E Eisen

1 Lichkönig
2 Arbeiterrune, Baupläne
3 Monument der Menschen
4 Giftquelle
5 Orklager, Grulaman
6 Heldenmonument, Truhe
7 Hazim-Barriere
8 Monument der Menschen, Truhe
9 Hazim-Lager
10 Gora, Truhe
11, 12 Truhe
13 Verdorrte Pflanze (Nebenquest Dryade)
14 Tarios Dorf, zwei Truhen
15 Uram, Truhe
16 Zwei Truhen
17, 18, 19, 20, 21 Truhe
22 Hazim-Festung


Mit einer solchen Turmabwehr ist das nördliche Ariavorkommen bestens gesichert.

(18). Den Wein findet der Avatar beim Händler Borus (5). Zwei Apotheker (21) halten sich im Armenviertel auf. Als Dank für den Traumwein erhalten Sie eine Robe, mit der Sie an Shamziro (22) vorbeikommen. Um Endo (16) auszutricksen, sprechen Sie mit Jyla (12), danach mit Endo. Die Fibel gibt's bei den Monstern im Graben. Jarod (32) wird den Avatar einlassen, wenn sein Gesicht wiederhergestellt ist. Dafür müssen Sie mit Bostos (31) reden und einen Arenakampf gegen zwei Stufe-30-Kithar gewinnen. Im Anschluss an den Kampf muss Jarod noch seinen Schuldschein erhalten.

### Uzakahn und der Zirkus

Die westlichen Wachen (14) vor dem Zirkusbereich lassen sich nicht austricksen, da hilft nur Gewalt. Danach stattet der Avatar dem Gladiator Uzakahn (13) einen Besuch ab. Da der Knabe enormen Durst hat, spendieren Sie eine Runde Branntwein (gibt's beim Weinhändler). Im Anschluss ergibt ein weiteres Gespräch mit dem alten Kämpen wertvolle Informationen und Ihr Avatar kann nun mit Uzakahn trainieren. Insgesamt fünf Trainingsrunden in der Arena sind möglich, Sie

## Empyria (Phönixwächter)




**Legende:**
P1 Portal zur Onyxbucht
P2 Portal zum Dryadenhain
P3 Portal zum Dryadenhain
P4 Portal in die Rote Wüste

1 Fandaro
2 Truhe
3 Alyah, Truhe, Flink McWinter
4 Myro
5 Weinhändler
6 Flink McWinter (erstes Treffen)
7 Shazam
8 Kiste
9 Ishtar
10 Flinks letztes Versteck, Tuomi
11 Praijos
12 Jyla
13 Uzakahn
14 Tak, Kahled
15 Ulyo
16 Endo
17 Truhe
18 Jarim, der Blinde
19 Botschafter Dorkhan
20 Lyrio Forrel
21 Abtrünniger Apotheker
22 Shamziro
23 Tuchhändler Barbadar
24 Zanzabar, Wiesel
25 Handerwekerin Niamh
26 Boron
27 Tisch für die Weinflasche
28 Tanthar
29 Brigor
30 Zirkusherr Serbio
31 Bostos
32 Jarod
33, 34 Truhe
35 Pforte
36, 37, 38, 39 Truhe
40 Borgo
41 Der Puppenspieler
42 Seth Dundred
43 Ymir
44 Truhe
45 Kaiser, Bronzegigant

müssen dafür die Stufen 32, 36, 40, 44 und 48 erreicht haben.

#### Vom Basar in den Palast

Für die beiden westlichen Palastwachen benötigt der Avatar eine Flasche Wein. Die gibt's bei Händler Boros (5). Stellen Sie das Gesöff auf den Tisch (27). Die östlichen Palastwachen wird der Avatar los, indem er das Gespräch belauscht und dann Boron (26) über das Treiben seiner Frau informiert.

#### Der Weg zum Portal

An Tanthar (Stufe 45) ist kein Vorbeikommen. Doch an der Mauer führt ein unscheinbarer Pfad entlang, der an der Südseite des Gartens eine Pforte (35) offenbart, durch die der Avatar hineinschlüpfen kann.

#### Borgos Schutzgeld

Die Händler Wiesel und Zanzabar (24) im Basar haben ein Problem. Wer an die entsprechende Nebenquest heran möchte, muss die beiden Streithähne versöhnen. Der Grund für den Streit liegt in Borgos Schutzgeld-erpressung. Der pfiffigste Weg, diese Aufgabe zu lösen, ist die Sache mit der Fluchmünze. Dazu reden Sie mit Flink McWinter (3). Die erforderliche Münze findet der Avatar bei einem Besuch in der Stadt der Seelen (West-Teil). Dort hält sich in der Nähe der Gargoyles ein einsamer Kobold auf, der das Geldstück besitzt. Zurück bei Flink, legen Sie noch 50 Gold dazu und schon erhält Borgo (40) einen wahrhaft wundersamen Goldbeutel.

#### Drogengeschäfte und fette Beute

Hauptmann Ishtar (9) hat Probleme mit den Traumstaubhändlern. Die beiden „Dealer" sind die Apotheker (21) im Armenviertel. Sie können Ishtar dreimal das Zeug übergeben. Schaffen Sie die drei Räuber im Süden des Armenviertels aus dem Weg – danach erscheint Brigor vor seiner Höhle (29). Wenn Sie, wie von Ishtar angewiesen, Brigor aus dem Verkehr schaffen, entgeht Ihnen eine verlockende Quest: Der begnadigte Brigor versorgt Sie mit Informationen darüber, wie sich die Bank in Empyria knacken lässt.

#### Eine Lieferung für Barbadar

Der Tuchhändler (23) benötigt einige Waren. Die vier Froschleder finden Sie im Dryadenhain, Nachtschattenseide und Purpursand in der Roten Wüste. Purpursand findet der Avatar bei den verschiedenen Hazim-Wachen, die auf der Karte patrouillieren. Nachtschattenseide gibt es bei den Klauenmumien im südlichen Teil der Wüste.

## DRYADENHAIN

#### Reinigung der heiligen Stätten

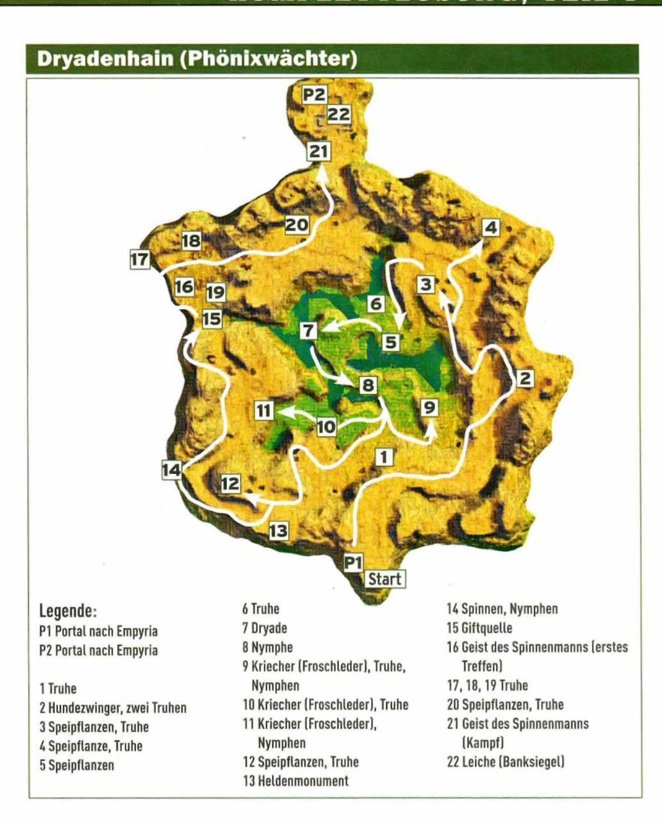
Nachdem Sie die Karte abgeschlossen haben, reden Sie mit der Dryade, so gelangen Sie an die Quest mit den heiligen Stätten.

## RABENPASS

#### Riesenjammer

Sie haben erst mal Zeit genug, um eine Trollbasis zu errichten und sich um Mjörn (5) zu kümmern. Als Lohn gibt es drei Mög-

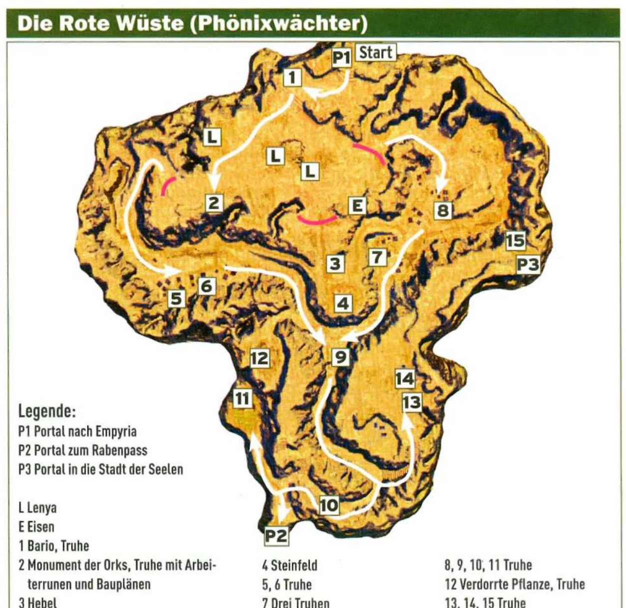
### Dryadenhain (Phönixwächter)




**Legende:**
P1 Portal nach Empyria
P2 Portal nach Empyria

1 Truhe
2 Hundezwinger, zwei Truhen
3 Speipflanzen, Truhe
4 Speipflanze, Truhe
5 Speipflanzen
6 Truhe
7 Dryade
8 Nymphe
9 Kriecher (Froschleder), Truhe, Nymphen
10 Kriecher (Froschleder), Truhe
11 Kriecher (Froschleder), Nymphen
12 Speipflanzen, Truhe
13 Heldenmonument
14 Spinnen, Nymphen
15 Giftquelle
16 Geist des Spinnenmanns (erstes Treffen)
17, 18, 19 Truhe
20 Speipflanzen, Truhe
21 Geist des Spinnenmanns (Kampf)
22 Leiche (Banksiegel)

### Die Rote Wüste (Phönixwächter)




**Legende:**
P1 Portal nach Empyria
P2 Portal zum Rabenpass
P3 Portal in die Stadt der Seelen

L Lenya
E Eisen
1 Bario, Truhe
2 Monument der Orks, Truhe mit Arbeiterrunen und Bauplänen
3 Hebel
4 Steinfeld
5, 6 Truhe
7 Drei Truhen
8, 9, 10, 11 Truhe
12 Verdorrte Pflanze, Truhe
13, 14, 15 Truhe

R
S
T

## Rabenpass (Phönixwächter)

**Legende:**
P1 Portal in die Rote Wüste
P2 Portal in die Festung
P3 Portal aus der Festung
P4 Portal zu den brennenden Felsen
P5 Portal nach Kathai

1 Zwei Truhen (Arbeiterrunen)
2 Monument der Trolle, Truhe mit Bauplänen
3, 4 Truhe
5 Riese Mjörn
6 Goblins, Truhe
7, 8 Truhe
9 Jarl
10 Erste Festung, sechs Truhen
11 Sprengplatz
12 Zweite Festung, Monument der Dunkelelfen, zwei Truhen
13 Truhe
14 Dracon Shain Tal'Ach
15 Hebelrätsel
16 Dritte Festung,
17 Monument der Dunkelelfen
18 Monument der Trolle
19 Truhe
20 Zwei Feuerspeiende Knochenterror, Stufe 50
21 Truhe
22 Ump, Truhe
23 Truhe


Die Stufe-40-Assassinen am Rabenpass

lichkeiten: 750 Einheiten Nahrung, Mjörn verschließt ein paar der Höhlen oder steht Ihnen als Kämpfer zur Seite. In den Höhlen verbergen sich Untote, die aber keine große Bedrohung darstellen, wenn Sie die Spawnpunkte im Blick behalten. Nachdem die erste Festung (10) genommen ist, hören die Angriffe aus den Höhlen auf.

### Die Festungen – Nummer 1

Für die erste Festung sind Belagerungswaffen erforderlich. Vorsicht bei der Truppenplanung – eine Wandelnde Festung zählt gleich drei Einheiten. Halten Sie mit diesen Riesentrollen unbedingt Abstand zu den Festungstürmen, da ein Treffer genügt, die Trolle auszulöschen. Befehlen Sie daher keinen direkten Angriff auf die Türme, sondern tasten Sie sich vorsichtig heran. Sobald die Wandelnden Festungen in Schussweite sind, beginnen Sie mit dem Abfeuern der gefährlichen Geschosse. Drei bis vier dieser Monster reichen völlig aus. Befreien Sie Jarl und nehmen Sie ihn mit zur zweiten Festung.

### Die Festungen – Nummer 2

Achtung, sofort nach Jarls Sprengung strömt ein regelrechtes Mumienheer aus der Festung. Der Kampf lässt sich vereinfachen, indem Sie ein paar Felsschleuderer auf der Fläche davor postieren, um die Mumien zu stauen. Rüsten Sie sich für einen Gegenangriff, wenn das Monument übernommen wurde. Fangen Sie die Untoten am westlichen Eingang ab.

### Die Festungen – Nummer 3

In dem kleinen Labyrinth muss sich der Avatar von den harmlos aussehenden Wächtern in Acht nehmen. Halten Sie Abstand und drücken Sie sich in den Hebelnischen ganz an die Wand, um nicht entdeckt zu werden. Der Hebel oben rechts öffnet das äußere Eingangstor. Der Hebel im Süden das innere Eingangstor. Die übrigen Hebel öffnen Tore im Innenbereich der Festung. Speichern Sie hier lieber öfter ab – wenn der Avatar entdeckt wird, werden aus den unparteiischen Untoten Stufe-50-Gegner.

### Die Festungen – Nummer 4

Zum guten Schluss der Karte warten zwei Stufe-50-Monster auf Ihre Heerschar. Sobald das zweite Viech im Schnee liegt, taucht eine weitere Armee auf, angeführt von – halt, das finden Sie mal schön selbst heraus. Aber lassen Sie es sich gesagt sein, dass Sie sich besser gut für diese Schlacht vorbereiten. Errichten Sie einfach haufenweise Türme in der vierten Festung, bevor Sie das zweite Knochenterror-Monster zur Strecke bringen. (sw)



Laufen Sie in den Nischen mit den Hebeln bis an die vordere Wand. Die Gehäuteten-Monster entdecken Ihre Figur auf diese Weise nicht.



Auch die Fantasydinos von Spellforce vertragen die Eismagie nicht sonderlich und sind damit in null Komma nichts zu frostigen Steaks verarbeitet.

# Half-Life 2

**„Reicht mein PC für Half-Life 2?" Wir haben auf die häufigste Leserfrage der vergangenen Monate die Antwort: In unserem Tuning erfahren Sie, wie HL 2 auf Ihrem PC läuft.**

Unsere Benchmarks belegen, was wir im Prüfstand anhand von *Counter-Strike Source* vermutet haben: Die Spielegeschwindigkeit von *Half-Life 2* hängt in erster Linie von der CPU ab. So ist der Referenz-Shooter erst ab 2.800 MHz (oder Athlon XP 2800+) flüssig spielbar. Lediglich in Abschnitten wie der Küstenregion, in denen viel Wasser dargestellt wird, ist die Grafikkarte die limitierende Komponente im Spiele-PC. Neben einem schnellen Prozessor und einer leistungsfähigen Pixel-Platine benötigen Sie für einen ruckelfreien Ablauf vor allem viel Arbeitsspeicher. So treten mit 512 MByte noch häufige Nachlade-Pausen auf und die Ladezeiten dauern sehr lange. Erst mit 1.024 MByte spielen Sie in allen Situationen problemlos. Zwei 512-MByte-Markenmodule bekommen Sie schon für rund 170 Euro.

### DIRECTX-RENDERPFAD

Geforce-FX-Grafikkarten laufen bei *Half-Life 2* aus Performance-Gründen lediglich im DX8- oder DX8.1-Modus. Dadurch fehlen beispielsweise die Spiegelungen auf der Wasseroberfläche. Um die Spieleleistung auf langsameren Karten wie der Geforce FX 5200 Ultra deutlich zu steigern, wählen Sie den DX7-Modus. Geben Sie in der Konsole den Befehl „mat_dxlevel 70" ein. Mit einer Radeon 9600 XT oder Geforce FX 5900 XT können Sie bereits mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filterung spielen. Eine Radeon 9800 Pro oder Nvidias Geforce 6800 LE reichen sogar für vierfaches Anti-Aliasing und 8:1 anisotrope Texturfilterung. Um die Qualitäts-Modi zu aktivieren, sollten Sie stets die entsprechenden Schalter im Optionsmenü von *Half-Life 2* verwenden. Würden Sie die Einstellungen im Treiber-Menü der Grafikkarte vornehmen, liefe das Spiel deutlich langsamer. Hier wählen Sie dann aber „Anwendungsgesteuert" (Nvidia) beziehungsweise „Standardeinstellung" (Ati) aus. Pünktlich zum Verkaufs-

**Das Menü „Grafik – Erweitert" von Half-Life 2**

1 **Modelldetails:** Einzige Option, mit der Sie neben der Grafikkarte auch die CPU entlasten können. Bei weniger als 2.800 MHz sollten Sie „Mittel", unterhalb von 2.500 MHz „Niedrig" einstellen. Dadurch wirken alle Figuren und Objekte jedoch deutlich kantiger.

2 **Texturendetails:** Mit der niedrigsten Einstellung sieht das Spiel klar schlechter aus, läuft aber trotzdem kaum schneller. Wählen Sie daher bereits mit einer Radeon 9600 XT die höchste Stufe.

3 **Wasserdetails:** Erst eine Radeon 9800 Pro oder eine Geforce 6800 LE reichen für die Einstellung „Alles spiegeln".

4 **Schattendetails:** Besonders bei Gefechten mit mehreren Gegnern beeinträchtigen die Echtzeit-Schatten die Performance stark.

5 **Anti-Aliasing-Modus:** Schon ab einer Radeon 9800 Pro oder Geforce 6800 LE können Sie „4x"Kantenglättung auswählen.

6 **Filtermodus:** dank anisotroper Texturfilterung sind Texturen auch auf Entfernung scharf. „Bilinear" lohnt sich grundsätzlich nicht.

7 **Shader-Detail:** Hat einen vergleichsweise niedrigen Einfluss auf die Performance, setzen Sie diesen Wert daher stets auf „Hoch".




## Benchmark — ALLE PC-SYSTEME IN DER BENCHMARK-MATRIX

**Für die Leistungs-Werte von *Half-Life 2* haben wir sieben Prozessoren mit sechs Grafikkarten sowohl im Performance- als auch im Qualitäts-Modus gebencht. Um das Ergebnis einer CPU/Grafikkarten-Kombination abzulesen, schauen Sie in den Kasten, in dem sich X- und Y-Achse des Wunschsystems treffen. Die Färbung verrät, ob HL 2 kaum, mäßig oder gut spielbar ist.**

**Settings:** 1 GByte DDR400-Speicher, Windows XP, DX9.0c

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN

Performance (1.024x768, ohne Anti-Aliasing und anisotrope Filterung)

| | Geforce 6800 GT | Radeon X800 Pro | Radeon 9800 Pro | Geforce 6800 LE | FX 5900 XT (DX 8.1) | Radeon 9600 XT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Athlon 64 FX-53 | 65 | 66 | 65 | 63 | 66 | 61 |
| Athlon 64 3500+ | 57 | 58 | 57 | 56 | 60 | 57 |
| Pentium 4 560 (3,6 GHz) | 55 | 50 | 50 | 48 | 52 | 50 |
| Athlon 64 2800+ | 46 | 47 | 47 | 45 | 49 | 46 |
| Athlon XP 3200+ | 42 | 43 | 43 | 42 | 45 | 42 |
| Athlon XP 2500+ | 34 | 35 | 35 | 33 | 36 | 35 |
| Athlon XP 1700+ | 26 | 28 | 28 | 26 | 29 | 28 |

Qualitäts-Modus (1.024x768, 4x Anti-Aliasing, 8:1 anisotrope Filterung)

| | Geforce 6800 GT | Radeon X800 Pro | Radeon 9800 Pro | Geforce 6800 LE | FX 5900 XT (DX 8.1) | Radeon 9600 XT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Athlon 64 FX-53 | 63 | 65 | 62 | 51 | 50 | 35 |
| Athlon 64 3500+ | 55 | 57 | 59 | 50 | 49 | 35 |
| Pentium 4 560 (3,6 GHz) | 48 | 50 | 51 | 48 | 47 | 35 |
| Athlon 64 2800+ | 45 | 46 | 48 | 45 | 45 | 34 |
| Athlon XP 3200+ | 42 | 43 | 44 | 42 | 44 | 34 |
| Athlon XP 2500+ | 33 | 34 | 35 | 33 | 36 | 34 |
| Athlon XP 1700+ | 26 | 27 | 28 | 27 | 28 | 28 |

*Fazit: Genau wie CS Source hängt die Spielgeschwindigkeit bei HL 2 maßgeblich von der Prozessorleistung ab. Daher reicht eine 6800 LE bereits für 4x Kantenglättung und 8:1 anisotrope Filterung. Die FX 5900 XT läuft lediglich im DX8.1-Modus und stellt somit nicht alle Details dar.*

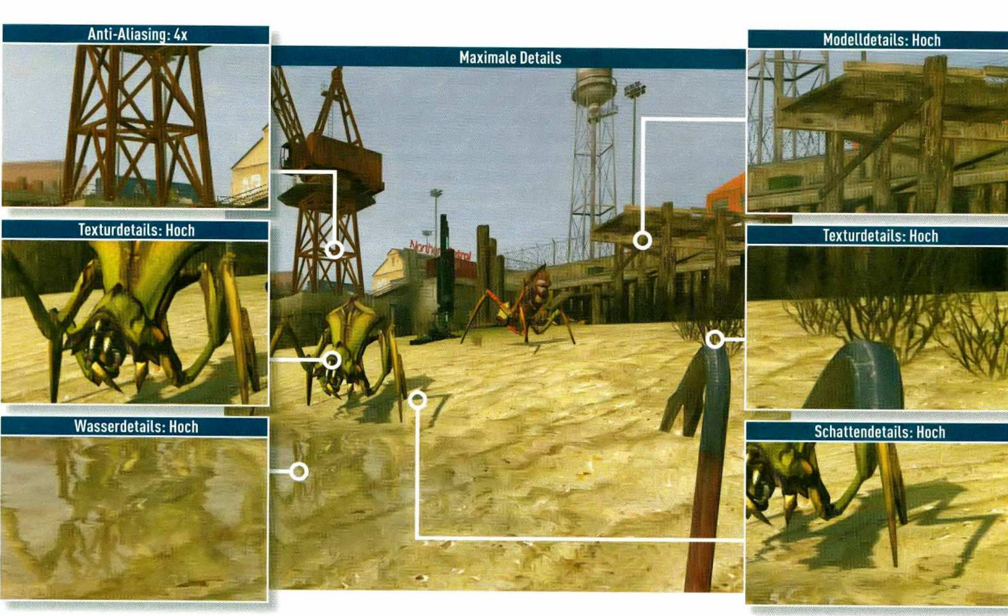
Nicht spielbar (rot)
Mit Einschränkungen (gelb)
Sehr gut spielbar (grün)

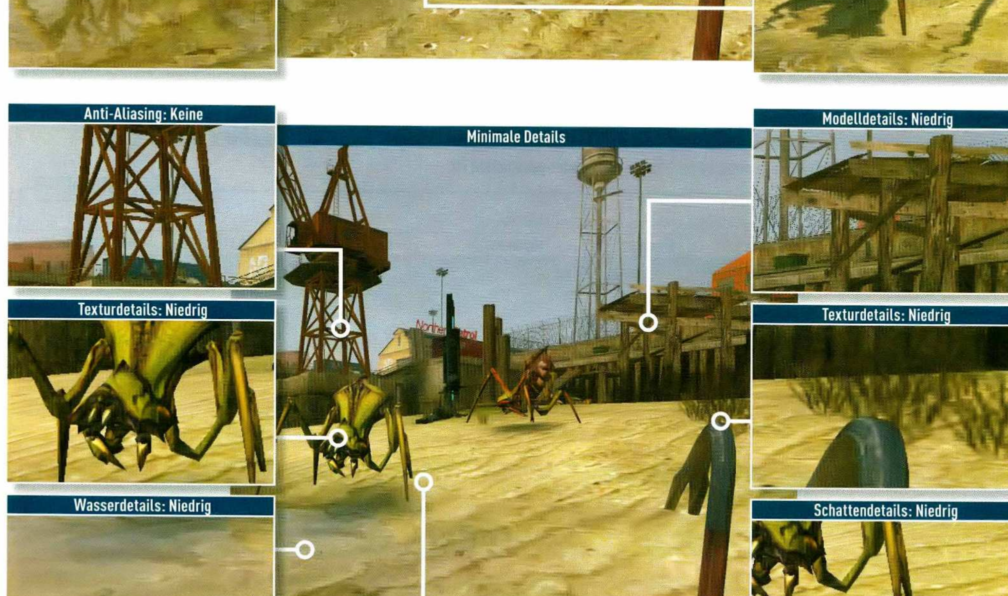
start von *Half-Life 2* haben Nvidia und Ati zudem neue Beta-Treiber zum Download bereitgestellt. Der Catalyst-Treiber in der Version 4.12 soll Radeon-Karten beschleunigen, die Forceware 67.02 ist für Geforce-FX-Karten und die Geforce-6-Reihe geeignet. Die Installation eines Beta-Treibers erfolgt auf eigene Gefahr. Wir raten, auf die fertigen, geprüften Treiber-Versionen zu warten.

**DER HALF-LIFE-2-PC**

In insgesamt 84 Benchmark-Tests haben wir die optimale Hardware für *Half-Life 2* herausgefiltert. Als Prozessor empfehlen wir einen Athlon 64. Der 2800+ reicht und kostet lediglich 180 Euro. 1.024 MByte Speicher (Corsair Value Select) bekommen Sie für 170 Euro und eine betagte, aber immer noch sehr schnelle Radeon 9800 Pro für rund 200 Euro. Wer mit dem Aufrüsten noch warten will, greift zur Geforce 6600 GT für AGP.

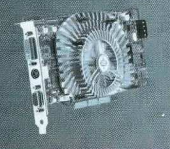
FRANK MISCHKOWSKI/DANIEL MÖLLENDORF



# ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



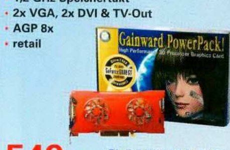


## MAINBOARDS

### GAINWARD AGP-Grafikkarte

**PowerPack! Ultra/2400**

„Golden Sample Goes Like Hell"
- NVIDIA® GeForce 6800GT Chip
- 256 MB GDDR3-RAM
- 400+ MHz Chiptakt
- 1,2 GHz Speichertakt
- 2x VGA, 2x DVI & TV-Out
- AGP 8x
- retail




**549,-** GAINWARD www.gainward.com

| ASUS | | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| A7N8X-X | S, L | A / nForce2 | D | 66,- |
| A7N8X-E Deluxe | S, GL, F, sA | A / nForce2 | D | 94,- |
| K8N | S, L, sA | 754 / nF3-250 | D+ | 79,- |
| K8N-E Deluxe | S, GL, F, sA | 754 / nF3-250 | D+ | 109,- |
| P4P800 SE | S, GL, sA | 478 / 865PE | D | 99,- |
| P4C800-E Deluxe | S, GL, F, sA | 478 / 875P | D+ | 174,- |
| P5GD2 Deluxe | S, GL, F, sA, R | 775 / i915P | D2 | 174,- |
| P5AD2 Premium | S, GL, F, R | 775 / i925X | D2 | 229,- |

| GIGABYTE | | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| 7NF-RZ | S, L | A / nForce2 | D | 46,- |
| 7N400 Pro2 | S, GL, F, sA, R | A / nForce2 | D | 99,- |
| K8VT800 | S, L, sA | 754 / K8T800 | D | 74,- |
| K8NS Ultra-939 | S, GL, F, sA | 939 / nF3-Ultra | D | 119,- |
| 6VTXE-A | S | FC / Pro133T | S+ | 69,- |
| 8IPE1000-G | S, GL | 478 / 865PE | D | 74,- |
| 8IPE775-G | S, GL | 775 / i865PE | D | 79,- |

| MSI | | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| K7N2-Delta-LSR | S, L, sA | A / nForce2 | D | 59,- |
| K8T Neo-FIS2R | S, GL, F, sA | 754 / K8T800 | D | 104,- |
| K8N Neo Platinum | S, GL, F, sA | 754 / nF3-250 | D | 109,- |
| K8N Neo2-FIR | S, GL, F, sA | 939 / K8T800P | D | 109,- |
| K8N Neo2 Platinum | S, GL, F, sA | 939 / nF3-Ultra | D | 134,- |
| 865PE Neo2-PFS | S, GL, F | 478 / 865PE | D | 79,- |
| 915P Neo2 Platinum | S, GL, F, sA, R | 775 / i915P | D2 | 139,- |

| VIA | | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| ML5000EA inkl. VIA Eden 533 MHz CPU | M-ITX, S, V, L | / CLE266 | D | 119,- |
| PD10000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,0 GHz CPU | M-ITX, S, V, L | / CLE266 | D | 169,- |
| MII12000 inkl. VIA C3 Nehemiah 1,2 GHz CPU | M-ITX, S, V, L, F | / CLE266 | D | 209,- |

| Diverse | | Sockel / Chip | RAM | € |
|---|---|---|---|---|
| ABIT NF7 | S, L | A / nForce2 | D | 62,- |
| ABIT AV8 v1.5 | S, GL, F, sA | 939 / K8T800P | D | 109,- |
| ASROCK K7VT4A+ | S, L | A / KT400A | D | 31,- |
| ASROCK K7S41GX | µATX, S, V, L | A / 741 | D | 36,- |
| ELITEGROUP KT600-A | S, L | A / KT600 | D | 41,- |
| ELITEGROUP 741GX-M | µATX, S, V, L | A / 741GX | D | 41,- |
| EPOX EP-8RDA3+ | S, L, F, sA | A / nForce2 | D | 89,- |
| EPOX EP-8KDA3+ | S, GL, sA | 754 / nF3-250 | D | 139,- |

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / +: auch ECC / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / R: RAID / V: VGA / B: Bluetooth / sA: sATA-RAID

## CPU

*Tagespreise!*

### INTEL®

| Celeron® (So478) | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|
| 2,40 GHz | 400 | 128 | 74,- | 77,- |
| 2,60 GHz | 400 | 128 | | 89,- |

| Celeron® D (So478) | GHz | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 325 | 2,53 | 533 | 256 | | 84,- |
| 330 | 2,66 | 533 | 256 | 77,- | 89,- |
| 335 | 2,80 | 533 | 256 | 94,- | 109,- |

| Pentium® 4 (So478) | | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 2,8E GHz | Prescott | 800 | 1.024 | 179,- | 184,- |
| 3,00 GHz | Northwood | 800 | 512 | 184,- | 199,- |
| 3,0E GHz | Prescott | 800 | 1.024 | 179,- | 189,- |
| 3,20 GHz | Northwood | 800 | 512 | 224,- | 244,- |
| 3,2E GHz | Prescott | 800 | 1.024 | 214,- | 224,- |

| Pentium® 4 (So775) | GHz | FSB | Cache | tray | boxed |
|---|---|---|---|---|---|
| 520 | 2,80 | 800 | 1.024 | | 174,- |
| 530 | 3,00 | 800 | 1.024 | | 189,- |
| 540 | 3,20 | 800 | 1.024 | | 229,- |
| 550 | 3,40 | 800 | 1.024 | | 279,- |
| 560 | 3,60 | 800 | 1.024 | | 429,- |
| 570 | 3,80 | 800 | 1.024 | | 679,- |

### AMD

| Sempron™ (SoA) | GHz | FSB | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|
| 2400+ | 1,66 | 333 | 256 | 54,- | 64,- |
| 2500+ | 1,75 | 333 | 256 | 66,- | 76,- |
| 2600+ | 1,83 | 333 | 256 | 74,- | 84,- |
| 2800+ | 2,00 | 333 | 256 | 94,- | 109,- |

| Athlon™ XP (SoA) | | GHz | FSB | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2200+ | Thoroughbred | 1,80 | 266 | 256 | 69,- | 79,- |
| 2600+ | Barton | 1,91 | 333 | 512 | | 119,- |
| 3000+ | Barton | 2,10 | 400 | 512 | 149,- | |
| 3200+ | Barton | 2,20 | 400 | 512 | 199,- | 219,- |

| Athlon™ 64 (So754) | | GHz | HT | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 2800+ | Clawhammer | 1,80 | 800 | 512 | 119,- | |
| 3000+ | Newcastle | 2,00 | 800 | 512 | 139,- | 154,- |
| 3200+ | Newcastle | 2,20 | 800 | 512 | 184,- | 199,- |
| 3400+ | Clawhammer | 2,20 | 800 | 1.024 | 219,- | 244,- |

| Athlon™ 64 (So939) | | GHz | HT | Cache | tray | PIB |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3000+ | Winchester | 1,80 | 1.000 | 512 | | 164,- |
| 3200+ | Winchester | 2,00 | 1.000 | 512 | | 209,- |
| 3500+ | Newcastle | 2,20 | 1.000 | 512 | | 284,- |
| 3800+ | Newcastle | 2,40 | 1.000 | 512 | | 569,- |

## RAM

*Tagespreise!*

| KINGSTON ValueRAM | | | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-333 | 83,- | 78,- |
| DDR | 1,0 GB | 400-333 | 154,- | 209,- |
| DDR2 | 512 MB | 533-CL4 | 117,- | 121,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 533-CL4 | 239,- | 244,- |

| GEIL | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-CL2,5 | 84,- | 84,- |
| DDR | 512 MB | 400-222 | 135,- | 131,- |
| DDR2 | 512 MB | 533-444 | 131,- | 126,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 533-444 | 249,- | 244,- |

| PQI Turbo | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-CL2-326 | 114,- | 109,- |
| DDR | 512 MB | 400-CL2-225 | 134,- | 129,- |
| DDR2 | 512 MB | 667-444 | 170,- | 164,- |

| BUFFALO | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-CL3 | 88,- | 80,- |
| DDR | 1,0 GB | 400-CL3 | 154,- | 194,- |

| A-DATA | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-CL2,5 | 81,- | 79,- |

| A-DATA Vitesta | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 500-CL3 | 100,- | 98,- |
| DDR | 512 MB | 566-CL3 | 109,- | 107,- |
| DDR | 512 MB | 600-CL3 | 137,- | 135,- |

| OCZ | | Timing | Kit | Single |
|---|---|---|---|---|
| DDR | 512 MB | 400-CL2-336 | 117,- | 112,- |
| DDR | 512 MB | 400-CL2-326 | 121,- | 117,- |
| DDR2 | 512 MB | 533-CL4-3312 | 187,- | 173,- |
| DDR2 | 1,0 GB | 533-CL4-3312 | 344,- | 354,- |

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

## GRAFIKKARTEN

### NVIDIA-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| V9999/TD | AGP | 128-DD / GF 6800 | 289,- |
| V9999GT/TD | AGP | 128-DD / GF 6800 | 329,- |
| V9999GT/TD | AGP | 256-D3 / GF 6800GT | 419,- |
| V9999GE/TD | AGP | 256-D3 / GF 6800 | 399,- |
| N6600GT/TD | AGP | 128-D3 / GF 6600GT | 229,- |

| AOPEN | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| 6600GT-DV | PCIe | 128-D3 / GF 6600GT | 199,- |
| FX5200-DV | AGP | 128-DD / GF FX5200 | 52,- |
| FX5200 inkl. TV-Tuner | AGP | 128-DD / GF FX5200 | 84,- |

| LEADTEK | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| 6600GT TDH | PCIe | 128-D3 / GF 6600GT | 199,- |
| A6600GT TDH | AGP | 128-D3 / GF 6600GT | 249,- |
| A400LE TDH | AGP | 128-DD / GF 6800LE | 239,- |
| A400 TDH | AGP | 256-DD / GF 6800 | 299,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX6200-TD | PCIe | 128-DD / GF 6200 | 99,- |
| NX6600-TD | PCIe | 256-DD / GF 6600 | 159,- |
| NX6800-TD | AGP | 128-DD / GF 6800 | 299,- |

| SPARKLE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| SP7300M4 | AGP | 64-DD / GF4 MX440-8X | 34,- |
| SP-AG43GDH | AGP | 128-DD / GF 6600GT | 239,- |
| SP-AG40DT | AGP | 128-DD / GF 6800 | 309,- |

| GIGABYTE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| NX66T128D | PCIe | 128-D3 / GF 6600GT | 189,- |
| N68128DH | AGP | 128-DD / GF 6800 | 299,- |
| N68T256DH | AGP | 256-D3 / GF 6800GT | 399,- |

### ATI-Chipsatz

| ASUS | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| EAX600XT/TD | PCIe | 128-DD / Rad X600XT | 159,- |
| EAX800XT/2TD | PCIe | 256-D3 / Rad. X800XT | 559,- |
| A9200SE/T | AGP | 64-DD / Rad. 9200SE | 44,- |
| A9550GE/TD | AGP | 128-DD / Rad. 9550 | 74,- |
| A9600XT/TD | AGP | 128-DD / Rad. 9600XT | 149,- |
| AX800Pro/TVD | AGP | 256-D3 / Rad. X800 Pro | 469,- |

| CLUB3D | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| 7000 | AGP | 32-DD / Rad 7000 | 29,- |
| 9550SE | AGP | 128-DD / Rad. 9550SE | 64,- |
| 9600XT | AGP | 128-DD / Rad. 9600XT | 149,- |
| X800 Pro | AGP | 256-D3 / Rad. X800 Pro | 469,- |
| 9250 | PCI | 128-DD / Rad. 9250 | 62,- |

| MSI | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| X700 Pro-TD | PCIe | 256-D3 / Rad. X700 Pro | 249,- |
| RX9550SE-TD | AGP | 128-DD / Rad. 9550SE | 57,- |
| RX9600XT-TD | AGP | 128-DD / Rad. 9600XT | 144,- |
| RX9800 Pro-TD | AGP | 128-DD / Rad. 9800 Pro | 209,- |
| RX800SE-TD | AGP | 256-D3 / Rad. X800SE | 349,- |

| SAPPHIRE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| X700 Pro | PCIe | 128-D3 / Rad. X700 Pro | 189,- |
| 9600 Pro | AGP | 256-DD / Rad. 9600 Pro | 114,- |
| 9800 | AGP | 128-DD / Rad. 9800 | 149,- |
| 9800 Pro | AGP | 128-DD / Rad. 9800 Pro | 219,- |
| X800XT Platinum | AGP | 256-D3 / Rad. X800XT | 649,- |

| GIGABYTE | | MB / Chip | € |
|---|---|---|---|
| RX80T256V | PCIe | 256-D3 / Rad. X800XT | 499,- |
| R80P256D | AGP | 256-D3 / Rad. X800 Pro | 439,- |

## FESTPLATTEN

### IDE

| WD | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| WD800JB | U-100 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 59,- |
| WD1200JB | U-100 | 120 | 9 / 8.192 / 7.200 | 79,- |
| WD1600JB | U-100 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 84,- |
| WD2000JB | U-100 | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 109,- |

| MAXTOR | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| 6E040L0 | U-133 | 40 | 10 / 2.048 / 7.200 | 44,- |
| 6Y080P0 | U-133 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 59,- |
| 6Y120P0 | U-133 | 120 | 9 / 8.192 / 7.200 | 74,- |
| 6Y160P0 | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 79,- |
| 5A300J0 | U-133 | 300 | 10 / 2.048 / 5.400 | 199,- |

| SAMSUNG | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| SV0802N | U-133 | 80 | 9 / 2.048 / 5.400 | 59,- |
| SP1203N | U-133 | 120 | 9 / 2.048 / 7.200 | 76,- |
| SP1614N | U-133 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 84,- |

| HITACHI | | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|---|
| HDS728080 | U-133 | 80 | 9 / 2.048 / 7.200 | 54,- |
| HDS722512 | U-100 | 120 | 8 / 8.192 / 7.200 | 77,- |
| HDS722516 | U-100 | 160 | 8 / 8.192 / 7.200 | 84,- |
| HDS724040 | U-100 | 400 | 8 / 8.192 / 7.200 | 339,- |

### S-ATA

| MAXTOR | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|
| 6Y080M0 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 60,- |
| 6Y160M0 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 86,- |
| 7Y250M0 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 149,- |
| 6B300S0 | 300 | 9 / 16.384 / 7.200 | 199,- |

| WD | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|
| WD360GD | 36 | 5 / 8.192 / 10.000 | 99,- |
| WD740GD | 74 | 5 / 8.192 / 10.000 | 164,- |
| WD1600JD | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 92,- |
| WD2000JD | 200 | 9 / 8.192 / 7.200 | 114,- |
| WD2500JD | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 164,- |

| HITACHI | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|
| HDS722580 | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 59,- |
| HDS722516 | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 89,- |
| HDS722525 | 250 | 9 / 8.192 / 7.200 | 149,- |
| HDS724040 | 400 | 8 / 8.192 / 7.200 | 349,- |

| SAMSUNG | GB | ms / Cache / UPM | € |
|---|---|---|---|
| SP0812C | 80 | 9 / 8.192 / 7.200 | 64,- |
| SP1213C | 120 | 9 / 8.192 / 7.200 | 80,- |
| SP1614C | 160 | 9 / 8.192 / 7.200 | 89,- |

## DVD-LAUFWERKE

| DVD-ROM | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|
| AOPEN DVD-1648AAP | 24,- | |
| LG GDR-8163B | 23,- | 28,- |
| LITEON SOHD-167T | 24,- | 26,- |
| PHILIPS PCDV5016G | 23,- | |
| PLEXTOR PX-116A | 32,- | 34,- |
| TOSHIBA SD-M1912 | 23,- | |

| DVD±RW ATAPI | DVD±R / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| AOPEN DUW1608A | 16x / 2,4x | | 74,- |
| ASUS DRW-1604P | 16x / 4,0x | | 89,- |
| BENQ DW-1620 | 16x / 2,4x | 76,- | 82,- |
| LG GSA-4163B | 16x / 4,0x | 89,- | 99,- |
| NEC ND-3500A | 16x / 4,0x | 74,- | 89,- |
| PHILIPS DVDRW1640 | 16x / 2,4x | 74,- | 99,- |
| PIONEER DVR-108 | 16x / 4,0x | 87,- | |
| PLEXTOR PX-716A | 16x / 4,0x | 124,- | 134,- |
| SAMSUNG TS-H552B | 16x / 2,4x | | 72,- |
| SONY DRU-710A | 16x / 2,4x | 77,- | 94,- |
| TOSHIBA SD-R5372B | 16x / 5,0x | 74,- | |

| DVD±RW USB 2.0 | DVD±R / DL | bulk | Kit/ret. |
|---|---|---|---|
| LG GSA5160 | 16x / 2,4x | | 199,- |
| PHILIPS ED16DVDRK | 16x / 2,4x | | 129,- |
| PLEXTOR PX716UF +FW | 16x / 4,0x | | 289,- |
| TEAC DVW516GA-PUK | 16x / 2,4x | | 149,- |

### DVD±RW ATAPI Brenner

**LG GSA-4163B**

- Schreibgeschwindigkeit: 16x DVD+R, 16x DVD-R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD+R Double Layer, 40x CD-R, 24x CD-RW, 5x DVD-RAM
- Lesegeschwindigkeit: 16x DVD, 40x CD
- bulk







**89,-** LG



### Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

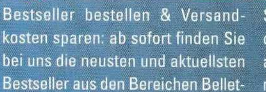


### Bezahlung & Co.

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise mit Ihrer Kreditkarte, per Nachnahme oder Vorkasse, oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



### Bücher@ALTERNATE



Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: ab sofort finden Sie bei uns die neusten und aktuellsten Bestseller aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

### PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.






# WWW.ALTERNATE.DE

**24 h Bestellhotline: 01805-905040***

* € 0,12 / Minute

## KOMMUNIKATION

### Modems

| AVM | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| FRITZ!Card v2.1 | ISDN | PCI | 64,- |
| FRITZ!Card v2.1 | ISDN | USB | 69,- |
| FRITZ!Card PCMCIA | ISDN | PCMCIA | 174,- |
| FRITZ!Card DSL v2.0 | DSL | PCI | 74,- |
| FRITZ!Card DSL USB v2.0 | DSL | USB | 89,- |
| FRITZ!Box SL WLAN | DSL | WLAN | 124,- |

| DEVOLO | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| MicroLink 56K | analog | PCI | 27,- |
| MicroLink 56K Fun | analog | USB | 44,- |
| MicroLink ADSL Fun LAN | DSL | RJ-45 | 64,- |

| Diverse | Art | Typ | € |
|---|---|---|---|
| 56K Voice Modem | analog | PCI | 14,- |
| 128K ISDN Adapter | ISDN | USB | 39,- |

### Router

| Diverse | Mbit/s | Art | € |
|---|---|---|---|
| DEVOLO ML ADSL Modem/Router | 10/100 | DSL | 139,- |
| D-LINK DI-604 | 10/100 | DSL | 34,- |
| D-LINK DI-304 | 10/100 | DSL | 139,- |
| NETGEAR RP614 | 10/100 | DSL | 39,- |
| NETGEAR FR114 | 10/100 | DSL | 79,- |

### Wireless LAN

| NETGEAR | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WG311 | 54 | PCI | 49,- |
| WG511 | 54 | PCMCIA | 34,- |
| WG111 | 54 | USB | 54,- |
| WG602 | 54 | Access Point | 79,- |
| DG834GB | 54 | Modem/Router | 89,- |
| WG311T | 108 | PCI | 59,- |

***Wireless DSL Modem/Router***

**D-LINK DSL-G664T**

- 54 Mbit/s Wireless LAN (IEEE 802.11g)
- 4x RJ-45 10/100 MBit/s
- integriertes DSL-Modem (RJ-11)
- Hardware-Firewall
- einfache Installation

D-Link

**89,-**

| D-LINK | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| DWL-G520+ | 54 | PCI | 44,- |
| DWL-G650+ | 54 | PCMCIA | 38,- |
| DWL-G122 | 54 | USB | 49,- |
| DSL-G664T | 54 | Modem/Router | 89,- |
| DWL-G520 | 108 | PCI | 59,- |
| DWL-2100AP | 108 | Access Point | 104,- |

| ASUS | Mbit/s | Typ | € |
|---|---|---|---|
| WL-138g | 54 | PCI | 29,- |
| WL-107g | 54 | Cardbus | 29,- |
| WL-500g | 54 | Access Point | 84,- |

## PC-GEHÄUSE

| LIAN LI | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| PC-3077B | schwarz | Midi | -- | 129,- |
| PC-6070B | schwarz | Midi | -- | 189,- |
| PC-60 | silber | Midi | -- | 119,- |
| PC-V1000 | silber | Midi | -- | 219,- |
| PC-V2000 | silber | Midi | -- | 279,- |
| PC-70 | silber | Big | -- | 199,- |
| PC-7077 | silber | Big | -- | 259,- |

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

| THERMALROCK | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| Dragon | schwarz | Midi | -- | 119,- |
| Dragon | silber | Midi | -- | 139,- |
| Ocean | schwarz | Midi | -- | 129,- |
| Ocean | silber | Midi | -- | 159,- |

| AOPEN | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| QF50C | silber/blau | Midi | 300 W | 52,- |
| H500B | silber | Midi | 300 W | 74,- |
| H600A | silber/schwarz | Midi | 350 W | 89,- |

| Diverse | Farbe | Typ | Netzteil | € |
|---|---|---|---|---|
| A-330 | grau | Midi | 300 W | 39,- |
| CS-606 | blau | Midi | -- | 59,- |
| ARCTIC Silentium T2 | schwarz | Midi | 350 W | 84,- |
| AVANCE B031 | grau | Midi | 300 W | 64,- |
| CASETEK C-1018 | schwarz | Midi | -- | 59,- |
| COOLERMASTER CM Stacker | | Midi | -- | 149,- |
| ENERMAX CS-335TA | schwarz | Midi | -- | 69,- |
| SHARKOON Acrylic-Showcase Kit | | | | 99,- |
| THERMALTAKE Tsunami | si/bl | Midi | -- | 114,- |

| Netzteile | Leistung | | € |
|---|---|---|---|
| ENHANCE Invasion schwarz | 460 W | ATX | 89,- |
| ENHANCE Ultra Quiet BF | 350 W | ATX | 64,- |
| TAGAN TG380-U01 | 380 W | ATX | 59,- |
| TAGAN TG480-U01 | 480 W | EPS | 84,- |
| THERMALTAKE Butterfly | 480 W | ATX | 79,- |
| SHARKOON SHA300-8P | 300 W | ATX | 29,- |

## BAREBONES

| SHUTTLE | Sockel | Chip | € |
|---|---|---|---|
| XPC SK41G | A | KM266 | 169,- |
| XPC SN45GV3 | A | nForce2 | 229,- |
| XPC SN85G4V2 schwarz | 754 | nForce3 | 319,- |
| XPC SN95G5 | 939 | nF3-Ultra | 329,- |
| XPC SB61G2V3 | 478 | i865G | 249,- |
| XPC SB75G2VP schwarz | 478 | i875P | 329,- |
| XPC SB81P | 775 | i915G | 399,- |
| XPC ST61G4VP | 478 | ATI 9100 IGP | 329,- |

| MSI | Sockel | Chip | € |
|---|---|---|---|
| Hetis 865GV-E Lite | A | i865GV | 169,- |
| Hetis 865GV-E Giga | A | i865GV | 179,- |
| MEGA 180 Deluxe | A | nForce2 | 299,- |

| AOPEN | Sockel | Chip | € |
|---|---|---|---|
| XC Cube EZ18 | A | nForce2 | 159,- |
| XC Cube EX65 V2 | 478 | i865G | 229,- |
| XC Cube EZ65 V2 | 478 | i865G | 239,- |
| XC Cube EY855 | 479 | i855G | 389,- |

| ASUS | Sockel | Chip | € |
|---|---|---|---|
| Pundit ID2 silber | 478 | ATI 9100 IGP | 149,- |
| Pundit ID3 schwarz | 478 | i865G | 149,- |
| S-Presso IDC | 478 | i865G | 219,- |

| ECS ELITEGROUP | Sockel | Chip | € |
|---|---|---|---|
| EZ-Buddie D21I4-3 | 478 | i865G | 199,- |
| EZ-Buddie D21I4-3 Set | 478 | i865G | 244,- |

## PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

| PC-Systeme | € |
|---|---|
| ALTERNATE PC System<br>Sempron 2200+, 128 MB, 40 GB, CD-ROM, Grafik onboard | 279,- |
| ALTERNATE PC System<br>Sempron 3100+, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, Grafik onboard | 419,- |
| ALTERNATE PC Office<br>Celeron 2.4 GHz, 256 MB, 80 GB, DVD-ROM, 64 MB GF4 MX440 | 379,- |
| ALTERNATE PC Premium Rev 2.0<br>Pentium 4 520, 512 MB, 80 GB, DVD±RW, 128 MB GF FX5200 | 619,- |
| SHUTTLE XPC G4 8500G<br>Athlon 64 3200+, 1.024 MB, 160 GB, DVD±RW/DL, 128 MB GF FX5900XT, XP Pro | 1.349,- |

| Notebooks | € |
|---|---|
| ASUS A4760GLH<br>Pentium 4-M 538, 15,4", 512 MB, 60 GB, DVD±RW/DL, XP Home | 1.399,- |
| JVC MP-XV941DE<br>Pentium-M 1,0 GHz, 8,9", 256 MB, 40 GB, DVD-RW, XP Pro | 1.989,- |
| MAXDATA Pro 6100X<br>Pentium-M 725, 15,0", 512 MB, 60 GB, DVD±RW, XP Pro | 1.369,- |
| MSI M510A<br>Pentium-M 725, 15,0", 256 MB, 40 GB, Combo, XP Home | 1.169,- |
| SAMSUNG P28 XTM 1500c<br>Celeron-M 340, 15,0", 512 MB, 40 GB, DVD±RW, XP Home | 999,- |

## GAMES

| Action | € |
|---|---|
| Asterix und Obelix XXL | 28,- |
| Battlefield 1942 | 44,- |
| Battlefield Vietnam | 48,- |
| Battlefield 1942 The Road to Rome (Add on) | 16,- |
| Battlefield 1942 Secret Weapons of World War II (Add on) | 29,- |
| Battlefield 1942 World War 2 Anthology | 49,- |
| Catwoman | 49,- |
| Conflict Vietnam | 43,- |
| Dead Manis Hand | 28,- |
| Delta Force Black Hawk Down Team Sabre (Add on) | 24,- |
| Half Life | 12,- |
| Half Life Generation V3 | 27,- |
| Joint Operation | 44,- |
| Knight of the Temple Infernal Crusade | 49,- |
| Prince of Persia 2 | 48,- |
| Raven Shield Gold Edition | 32,- |
| Shrek 2 | 37,- |
| Spiderman The Movie 2 | 42,- |
| Unreal Tournament 2004 | 47,- |
| Vietcong Purple Haza | 35,- |

| Rollenspiele & Adventures | € |
|---|---|
| Diablo II Gold | 19,- |
| Final Fantasy XI Online | 47,- |
| Myst 4 | 47,- |
| Sacred | 47,- |

| Strategie | € |
|---|---|
| Age of Mythology Titans (Add on) | 27,- |
| Anno 1503 | 29,- |
| Anno 1503 Schätze, Monster und Piraten (Add on) | 19,- |
| C&C Generäle | 39,- |
| C&C Generäle Die Stunde Null (Add on) | 19,- |
| Codename Panzers | 49,- |
| Die Siedler Das Erbe des Königs | 47,- |
| Ground Control 2 | 45,- |
| Herr der Ringe Die Schlacht um Mittelerde | 52,- |
| Korea Forgotten Conflict | 39,- |
| Port Royale 2 | 44,- |
| Soldiers Heroes of World War II | 44,- |
| Spellforce The Order of Dawn | 43,- |
| Warcraft 3 Reign of Chaos | 18,- |
| Warcraft 3 Frozen Throne (Add on) | 25,- |
| Warcraft 3 Battlechest | 36,- |

| Sport & Simulation | € |
|---|---|
| Die Sims Hokus Pokus | 29,- |
| Die Sims Super Deluxe | 49,- |
| Die Sims Super Deluxe XL | 49,- |
| Die Sims 2 | 47,- |
| DTM Race Driver 2 | 45,- |
| Flight Simulator 2004 | 64,- |
| Need for Speed Underground | 49,- |
| Richard Burns Rally | 42,- |

## EINGABE & GAMING

| Tastaturen | Anschluss | € |
|---|---|---|
| CHERRY G83-6105 Business | PS/2 | 15,- |
| CHERRY G81-3000 | PS/2 | 27,- |
| LOGITECH Media Keyboard | PS/2 | 21,- |
| LOGITECH Cordless Desktop MX BT | PS/2, USB | 129,- |
| MS Digital Media Pro | PS/2, USB | 28,- |
| SHARKOON Luminous Keyboard I | PS/2 | 24,- |
| SHARKOON Luminous Keyboard III | PS/2 | 39,- |

| Gamepads | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Dual Action GamePad | USB | 22,- |
| THRUSTMASTER FS Dual Analog 3 | USB | 14,- |

| Joysticks | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH Freedom 2.4 Cordless | USB | 52,- |
| SAITEK Cyborg EVO | USB | 34,- |
| THRUSTMASTER Afterburner II | USB | 54,- |

| Mäuse | Anschluss | € |
|---|---|---|
| LOGITECH MX310 Optical Mouse | PS/2, USB | 31,- |
| LOGITECH MX510 Optical Mouse | PS/2, USB | 34,- |
| LOGITECH MX1000 Cordless Optical | PS/2, USB | 69,- |
| MS Wheel Mouse 1.1 Black | PS/2, USB | 21,- |
| MS IntelliMouse Explorer Platinum | USB | 35,- |
| RAZER DiamondBlack 1600c Optical | USB | 54,- |

| Mauspads & Zubehör | | € |
|---|---|---|
| Mousebungee V2 | verschiedene Farben | 17,- |
| COMPAD SpeedPad | verschiedene Farben | ab 18,- |
| EVERGLIDE Ricochet | verschiedene Farben | 22,- |
| RADPADZ Ratpad GS | | 20,- |
| SHARKOON Luminous Mouse Pad | | 19,- |

| Gamertaschen | | | € |
|---|---|---|---|
| NATPAQ T-Paq 2.0 LAN Bag | silber | für Midi/Big | 84,- |
| SHARKOON Gamer Bag | blau o. rot | für Midi/Big | 24,- |

## SOUND

| Soundkarten | Typ | € |
|---|---|---|
| CREATIVE SB Audigy 2 ZS | PCI | 84,- |
| CREATIVE SB Audigy 2 ZS Platinum | PCI | 169,- |
| CREATIVE SB Audigy 4 Pro | PCI | 259,- |
| HERCULES GS Muse 5.1 +Headset | PCI | 25,- |
| HERCULES Fortissimo IV | PCI | 72,- |
| HERCULES 16/12 FireWire extern | PCI | 629,- |
| TERRATEC Aureon 5.1 | PCI | 18,- |
| TERRATEC Aureon 7.1 Universe | PCI | 144,- |

| Kopfhörer & Headsets | | Typ | € |
|---|---|---|---|
| PLANTRONICS CameCom 1 | | Headset | 39,- |
| PLANTRONICS CameCom Pro 1 | USB | Headset | 89,- |
| SENNHEISER PC 150 | | Headset | 69,- |
| SENNHEISER PC 155 | USB | Headset | 119,- |
| SHARKOON Gaming GHS1 | | Headset | 24,- |
| SPEEDLINK Medusa 5.1 | | Headset | 79,- |
| TEAC PM-HP-10 | | Headset | 54,- |
| ZALMAN ZM-RS6F 5.1 | | Kopfhörer | 39,- |

## MONITORE

| TFT | Farbe | Zoll | | € |
|---|---|---|---|---|
| BELINEA 101555 | gr | 15,0 | Sound | 219,- |
| BELINEA 101710 | gr | 17,0 | Sound | 269,- |
| BENQ FP71E+ | si | 17,0 | DVI-D/Sound | 429,- |
| BENQ FP231W | si | 23,0 | DVI-D | 1.599,- |
| CTX S701BA | bl | 17,0 | Sound | 299,- |
| EIZO L568 | gr | 17,0 | DVI-D/Sound | 499,- |
| EIZO L768 | gr | 19,0 | DVI-D/Sound | 729,- |
| IIYAMA PL E431 | si | 17,0 | DVI-D/Sound | 329,- |
| IIYAMA PL E481S | si | 19,0 | DVI-D/Sound | 519,- |
| LG L1716S | si | 17,0 | | 289,- |
| SAMSUNG 710N | si | 17,0 | | 339,- |
| SAMSUNG 193P | si | 19,0 | DVI-D | 689,- |
| SAMSUNG 213T | si | 21,3 | DVI-D | 929,- |
| VIEWSONIC VP201 | si bl | 20,1 | DVI-D | 869,- |

| CRT | kHz | Zoll | | € |
|---|---|---|---|---|
| BELINEA 108035 | 125 | 21,0 | Flat | 419,- |
| PHILIPS 109B60 | 97 | 19,0 | Flat | 219,- |
| SAMSUNG 795DF | 85 | 17,0 | Flat | 139,- |
| SAMSUNG 997DF | 96 | 19,0 | Flat | 224,- |
| SAMTRON 78E | 70 | 17,0 | | 109,- |

Farbabkürzungen: gr = grau / si = silber / bl = schwarz

***CREATIVE Soundkarte***

**SB Audigy 4 Pro**

- PCI-Soundkarte & externe I/O Box
- Audigy 4 Soundchip
- 96 kHz Samplingrate
- FireWire
- inkl. Fernbedienung, Kabel & Sofware-Paket



**259,-** CREATIVE www.europe.creative.com










Wie bereits 2003 wurde ALTERNATE auch 2004 von den Lesern der PC Praxis zum „Shop des Jahres“ gewählt. Als amtierender „Hardwareversender des Jahres“ (PC Games Hardware) und „Anbieter des Jahres“ (PC Direkt) bedanken wir uns für diese Anerkennung!

**ALTERNATE** Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo-Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

# HARDWARE

## Die Akte X

»Endlich: Blutbank gibt eigene Kreditkarten heraus.«

### Mit der X850 präsentiert Ati den Nachfolger des aktuellen PCI-Express-Topmodells X800 XT.

**Grafik** | Die neue GPU mit dem Codenamen R480 soll in drei Versionen auf den Markt kommen, als X850 Pro, X850 XT und X850 XT PE. Die kleinste Variante X850 Pro ist für rund 400 Euro erhältlich und verfügt über zwölf Pixel-Pipelines. Der 520-MHz-Chip greift über eine 256-Bit-Anbindung auf 256 MByte GDDR3-Speicher mit 540 MHz DDR zu. Die mittlere Version für etwa 500 Euro kann mit 16 Pipes aufwarten, Chip- und Speichertakt bleiben unverändert. Lediglich die 550 Euro teure High-End-Variante X850 XT PE verfügt mit 540 MHz beziehungsweise 590 MHz DDR über höheren Chip- und Speicher-Takt. Die ersten Benchmarks der Top-Variante zeigen, dass die Platine auf Geforce-6800-Ultra-Niveau liegt. (FM)

Info: www.ati.de

**X850 Benchmarks** (Fps)

Einstellungen: **Athlon 64 4000+ Sockel 939, Gigabyte K8NXP-9 (Nforce 4), 1 GByte DDR400-RAM, Treiber Ati 4.11, Treiber Nvidia Forceware 67.02**

| | 1.024 x 768 (hohe Qualität) | 1.024 x 768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF) |
|---|---|---|
| **Doom 3 (Medium Quality)** | | |
| X800 XT PE | 108 | 76 |
| X850 XT PE (Overdrive) | 110 | 81 |
| Geforce 6800 Ultra | 112 | 82 |
| **Far Cry (dt.) 1.3** | | |
| X800 XT PE | 190 | 121 |
| X850 XT PE (Overdrive) | 194 | 130 |
| Geforce 6800 Ultra | 183 | 129 |
| **Half-Life 2 (VGA-Demo)** | | |
| X800 XT PE | 92 | 90 |
| X850 XT PE (Overdrive) | 92 | 91 |
| Geforce 6800 Ultra | 92 | 88 |

**FAZIT:** Atis X850 XT PE liegt auf Geforce-6800-Ultra-Niveau. Der kanadische Grafik-Spezialist schließt so wieder im High-End-Sektor zu seinem Konkurrenten auf.

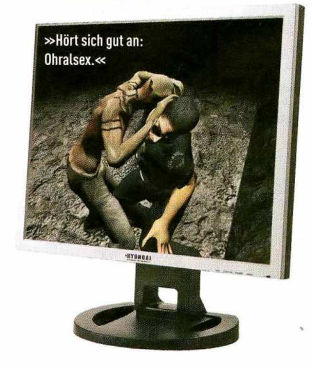
**LEGENDE** ■ 1.024 x 768 (hohe Qualität) ■ 1.024 x 768 (hohe Qualität, 4x AA, 8:1 AF)

## Schnellseher

### Das erste 19-ZOLL-TFT mit acht Millisekunden Reaktionszeit kommt in den Handel.

**Monitor** | Nachdem Iiyama in der vergangenen Ausgabe einen flotten 17-Zoll-Monitor mit zehn Millisekunden Reaktionszeit vorgestellt hat, kontert nun die Display-Division von Hyundai. Der asiatische Hersteller bringt mit dem Imagequest L90D+ ein 19-Zoll-Gerät mit acht Millisekunden Schaltzeit auf den Markt. Der flotte Silberling hat DVI-D- und D-Sub-Anschluss an Bord und glänzt zudem mit TCO03-Zertifizierung. Hyundai gibt das Kontrastverhältnis mit sehr guten 700:1 an, die Helligkeit soll bei einleuchtenden 300 Candela pro Quadratmeter liegen. Das Gerät ist ab sofort für 549 Euro im Handel. (FM)

Info: www.hyundaiq.de




»Hört sich gut an: Ohralsex.«

# Bilder-Buch

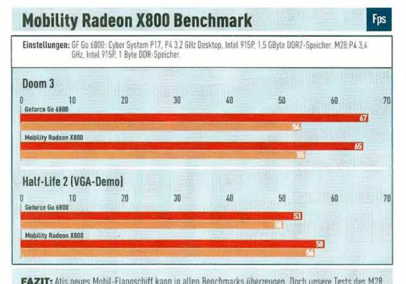



## Notebook-Grafik wie auf dem Desktop. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns Atis neue Mobil-Grafiklösung MOBILITY RADEON X800.

**Grafik** | Das neue DirectX9-Notebook-Flaggschiff mit dem Codenamen M28 bietet mit zwölf Pixel-Pipelines und einem Chiptakt von 400 MHz Grafikleistung satt. Unsere ersten Benchmarks bestätigen das – die GPU stellt das Top-Produkt der Konkurrenz, den Nvidia Geforce Go 6800 (Test in dieser Ausgabe) locker in den Schatten.

Der M28 verfügt in der Standard-Ausführung über 256 MByte eigenen GDDR3-Speicher, der mit 256 Bit angebunden und mit 400 MHz DDR getaktet ist. Da der Grafikchip über PCI-Express mit dem Notebook-Mainboard verbunden ist, kann eine neu entwickelte Stromspar-Funktion den Verbrauch der GPU durch das Abschalten von PCI-Express-Lanes senken. (FM)

Info: www.ati.de




# Ein Dell der Freude!

## Mit der vierten XPS-GENERATION hat Dell eine völlig neue Version seines Spieler-PCs vorgestellt.




»Formvollendet: Der neue Golf.«

**PC-System** | Die silberne Zockmaschine mit 3,46 GHz Pentium 4 Extreme Edition und 1.024 MByte Dual-Channel-DDR2-Speicher kann dank Radeon X800 XT ein ordentliches Grafik-Feuerwerk abfackeln. Auch digitale Film-Sammler werden mit den beiden eingebauten 250-GByte-Serial-ATA-Festplatten mehr als zufrieden gestellt. Und wenn etwas ausgelagert werden soll, steht ein 16-fach-Dual-Layer-DVD-Brenner zur Verfügung. Dell schickt seinen Dimension XPS Gen4 ab sofort für 3.499 Euro ins Rennen. (FM)

Info: www.dell.de

# LIES MICH!




»Alles, was vom Medicopter 117 übrig blieb.«

### ZALMAN: AKTIVE GPU-KÜHLUNG

**Grafik** | Zalman hat sein CPU-Kühler-Design auf Grafikkarten übertragen und eine eigene GPU-Kühllösung vorgestellt. Der *VF700* ist sowohl in Alu-Kupfer- als auch in einer reinen Kupfer-Version erhältlich. Das Gerät soll sich auf fast sämtliche aktuellen Geforce- und Radeon-Beschleuniger montieren lassen, der Preis liegt bei 24 beziehungsweise 29 Euro. (FM)

Info: www.zalman.co.kr

»Colani: Designer-Sarg.«

### BENQ: TASTATUR MIT BMW

**Eingabegeräte** | Mit der *X730* präsentiert Benq eine Designtastatur, die in Zusammenarbeit mit der BMW Group Designworks USA entwickelt wurde. Mit zwölf Funktionstasten und 13 Hotkeys können System, Musik- und Video-Wiedergabe gesteuert werden. Sie ist ab sofort zu einem empfohlenen Verkaufspreis von 89 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.benq.de

### MAD-MOXX: ÜBERTAKTETE X800 SE




»Platt gemacht: Augsburg.«

**Grafik** | Obwohl die *Radeon X800 SE* gar nicht für den Retail-Markt vorgesehen war, tauchten einzelne Exemplare im Handel auf. Mad-Moxx bietet nun eine übertaktete Enhanced-Version an. Die in zwei Modellen erscheinende Karte ist entweder mit 530/530 MHz DDR oder mit 550/550 MHz DDR getaktet (Taktung Ati-Referenz X800 SE: 425/400 MHz DDR). Der Preis für die Platine liegt bei 379,90 Euro, die etwas höher getaktete Variante ist für 389,90 Euro zu haben. (FM)

Info: www.mad-moxx.de

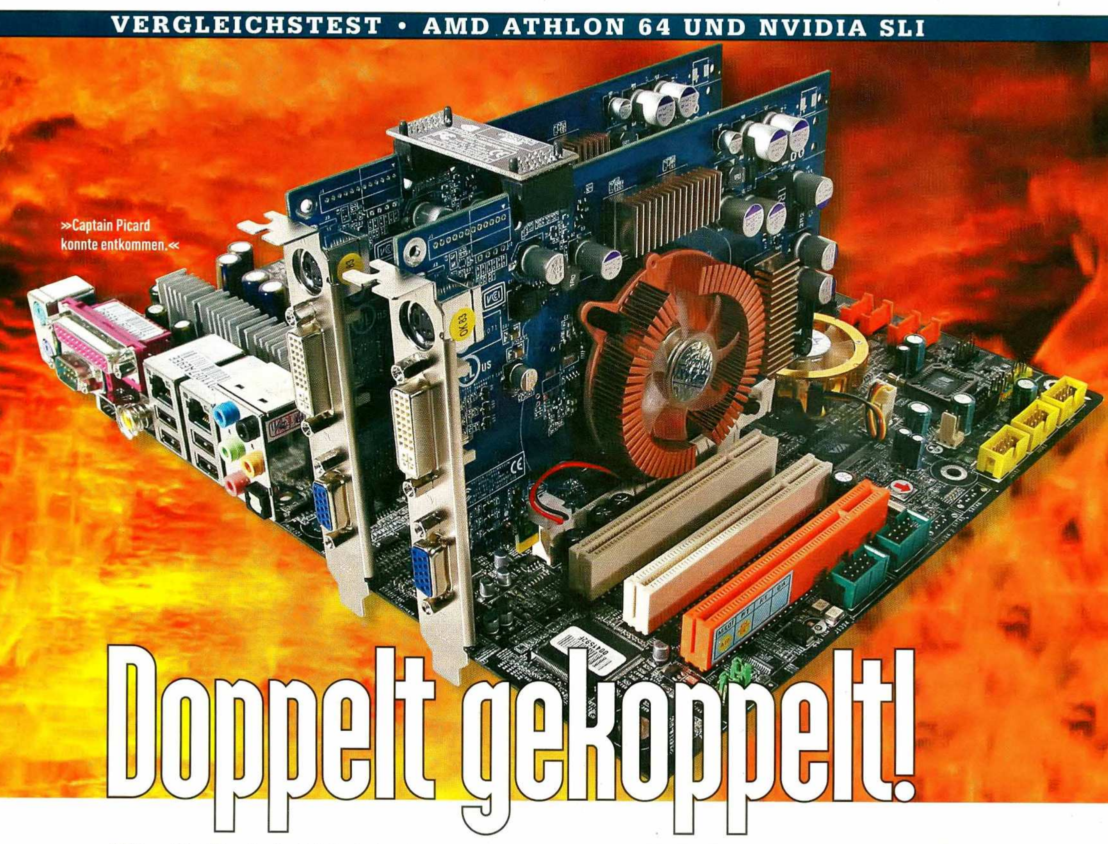
### IOMEGA: 16-FACH DVD-BRENNER



»Oft kopiert: DVD.«

**Laufwerke** | Iomega hat mit dem *Super DVD Writer 16x Dual-Format USB 2.0 Drive* einen neuen externen Brenner vorgestellt. Das Gerät beschreibt DVD-Plus-Medien mit 16-facher, DVD-Minus-Rohlinge mit 8-facher und DVD-RW-Scheiben mit 4-facher Geschwindigkeit. Der *Super DVD Writer* ist mitsamt Brennsoftware für 169 Euro erhältlich. (FM)

Info: www.iomega.de




# Doppelt gekoppelt!

**AMD und Nvidia, die Erzfeinde jedes Sparkontos, geben Ihnen mit SLI-SYSTEM und brandneuen PROZESSOREN die Möglichkeit, viel Geld auszugeben. Dafür bekommen Sie die beste Spieleleistung des Planeten – versprochen!**

Die schnellsten Spiele-CPUs kommen derzeit von AMD. Mit den brandneuen Modellen Athlon 64 4000+ und Athlon 64 FX-55 baut der Hersteller seinen Performance-Vorsprung noch weiter aus. Konkurrent Intel hat dafür dank PCI Express und DDR2-Speicher die fortschrittlichere Technik. Das ändert sich nun, denn neben Via bringt auch Nvidia einen Mainboard-Chipsatz mit PCI-Express-Unterstützung für den Athlon 64 auf den Markt. Wir haben den Nforce4 mit den AMD-Flaggschiffen getestet. Doch Nvidia hat noch ein weiteres Ass im Ärmel: Dank Nforce4-SLI-Chipsatz lassen Sie zwei PCI-Express-Grafikkarten gleichzeitig im PC schuften. Was das bei aktuellen Spielen bringt, für wen es sich lohnt und wie viel Sie für ein SLI-System berappen, erfahren Sie auf den nächsten Seiten.

### PROZESSOR-NACHSCHLAG

AMDs neue CPUs gibt es ausschließlich für den Sockel 939. Der Athlon 64 4000+ verfügt über 1.024 kByte L2-Cache und taktet mit 2,4 GHz. Das nächst langsamere Modell 3800+ arbeitet ebenfalls mit 2,4 GHz, verfügt aber – wie die meisten Athlon-64-CPUs – nur über 512 kByte L2-Zwischenspeicher und ist dadurch rund fünf Prozent langsamer. Die neue Top-Variante Athlon 64 FX-55 protzt mit 2,6 GHz-Takt und 1.024 kByte L2-Cache. Beiden Neulingen steht ein Zweikanal-Speicherinterface zur Verfügung. Genau wie Intel integriert auch AMD in seine jüngsten Prozessoren einen Virenschutz. Der NX genannte Schutzmechanismus funktioniert ausschließlich in Verbindung mit dem Service Pack 2 von Windows XP. Bei der Hitzeentwicklung stellt der FX-55 einen neuen Rekord für die Athlon-64-Serie auf: 104 Watt Abwärme schreien nach einem leistungsstarken Kühler. Der 4000+ ist mit 89 Watt genügsamer.

### SPARSCHWEIN-KILLER

Nicht nur die Hitzeentwicklung ist immens – auch der Preis: Der Athlon 64 FX-55 kostet um die 880 Euro, für den 4000+ zahlen Sie circa 750 Euro. Angenehmer Nebeneffekt für Aufrüster: Die älteren Modelle fallen im Preis. Zudem legt AMD die lukrativen Varianten Athlon 64 3000+ und 3200+, die es bisher nur für Sockel 754 gab, für den aktuellen 939 neu auf. Somit sind erstmals 939-Prozessoren verfügbar, die weniger als 200 Euro kosten und damit ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Im Gegensatz zu den 754-Versionen kommt hier der Winchester-Kern zum Einsatz. Während dieser im fortschrittlichen 90-Nanometer-Verfahren hergestellt wird, fertigt AMD den FX-55 und den 4000+ noch im 130-Nanometer-Prozess.

### GEGENSCHLAG

Intel kontert AMDs Produktoffensive mit einer auf 3,46 GHz getakteten Pentium 4 Extreme Edition. Diese arbeitet als erster Intel-Prozessor mit einem 266 MHz QDR schnellen Frontside-Bus (1.066 MHz effektiv) anstelle von 200 MHz QDR. Weitere P4-CPUs mit dem schnelleren FSB sollen folgen. Hierfür brauchen Sie neue Mainboards mit dem aktualisierten Chipsatz 925XE. Dem Athlon 64 4000+ gibt sich der P4 EE mit 3,46 GHz jedoch um bis zu 24 Prozent geschlagen. Und der FX-55 ist



»Aschenbecher für Nichtraucher.«

»Unpraktisch: Eckball.«

# Damit das klar ist!

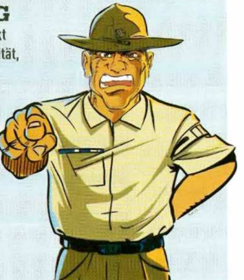
## CACHE
Häufig benötigte Daten werden in den besonders schnellen Cache-Speicher geladen. Dieser wird daher auch Zwischenspeicher genannt. Bei Prozessoren garantiert ein großer Cache eine gute Spieleleistung.

## SERIAL ATA II
Nachfolger von Serial ATA. Arbeitet mit derselben Schnittstelle, ermöglicht jedoch einen wesentlich höheren Datenfluss von 3 Gigabyte pro Sekunde.

## QUALITÄTSMODUS
Im „Qualitätsmodus" testen wir die Grafikkarten in 1.024x768 mit zweifacher Kantenglättung und 4:1 anisotroper Texturfilterung oder sogar mit der höheren Auflösung 1.280x1.024, vierfacher Kantenglättung und 8:1 anisotroper Filterung. Damit sehen Spiele wesentlich besser aus, die Pixel-Platine wird jedoch deutlich stärker beansprucht. Nur Hochleistungskarten liefern bei aktuellen Titeln in diesem Modus spielbare Ergebnisse.

## KANTENGLÄTTUNG
Anti-Aliasing. Reduziert den Treppeneffekt an Kanten und verbessert so die Bildqualität, fordert die Grafikkarte enorm.

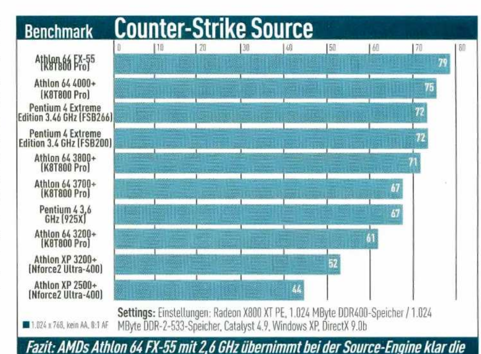
## ANISOTROPE FILTERUNG
Stellt nach hinten geneigte Flächen (Levelboden oder Wände) auch aus größerer Entfernung noch scharf dar, kostet jedoch Grafikleistung.



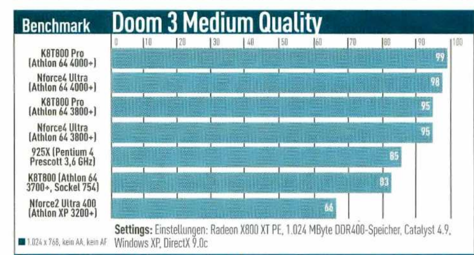
dank des höheren Takts um weitere drei bis sieben Prozent schneller.

### PCI EXPRESS FÜR ATHLON 64
Neben den neuen High-End-CPUs schaffte es auch eine erste Referenzplatine mit Nforce4-Ultra-Chipsatz rechtzeitig zum Test. Nvidia bringt gleich drei Versionen für den Sockel 939 heraus. Allen gemein ist die Unterstützung von PCI Express sowie dem zukünftigen Laufwerksstandard Serial ATA II. Wann Festplatten die höhere Übertragungsgeschwindigkeit (3 GByte/s) von SATA II nutzen, ist noch nicht bekannt. Die „normale" Nforce4-Variante unterscheidet sich nur durch PCI-E und ein verbessertes RAID vom Vorgänger Nforce3. Das Besondere hierbei ist der Preis: Platinen mit dem neuen Chipsatz werden für lediglich 55 bis 75 Euro vertickt. In Verbindung mit einem Athlon 64 3000+ oder 3200+ bauen Aufrüster so ein kostengünstiges Sockel-939-System mit zukunftssicherer PCI-Express-Unterstützung. Der getestete Nforce4 Ultra verfügt gegenüber der Standardausführung über eine integrierte Hardware-Firewall. Diese lastet die CPU deutlich weniger aus als die Software-Lösung von Nforce3 und dem einfachen Nforce4. In Spielen ist der Nvidia-Chipsatz genauso schnell wie Vias K8T800 Pro. Dabei ist zu bedenken, dass es sich hier um ein Vorserienmodell handelt und die Performance von fertigen Mainboards abweichen kann.

### SPIELER-REFERENZ NFORCE 4 SLI
Die dritte Nforce4-Variante hört auf den Namen SLI. Schon in grauer 3D-Vorzeit, als Pixel-Beschleuniger noch etwas völlig Neues waren, gab es bei der Voodoo 2 von 3dfx das SLI-System. Steckte man zwei Karten parallel in einen Rechner, steigerte man die Grafikleistung enorm. Diese Idee des von Nvidia aufgekauften ehemaligen Innovators taute man wieder auf: Das gleichnamige Scalable Link Interface auf PCI-Ex-



*Fazit: AMDs Athlon 64 FX-55 mit 2,6 GHz übernimmt bei der Source-Engine klar die Führung. Der mit 2,4 GHz getaktete 4000+ liegt nur knapp dahinter.*



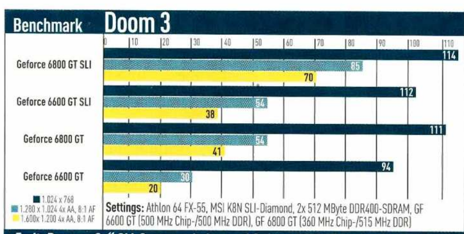
*Fazit: Der Nforce4-Ultra-Chipsatz (PCI-E) erzielt bei Doom 3 annähernd identische Ergebnisse wie der K8T800 Pro (AGP) von Via. Der P4 ist chancenlos.*

## AKTUELLE ATHLON-64-CHIPSÄTZE VON NVIDIA UND VIA

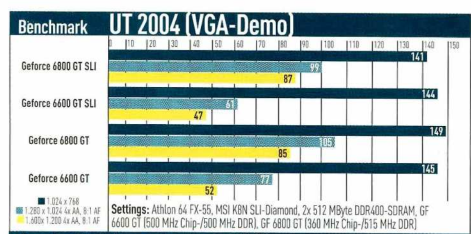
| Chipsatz | Nforce4 | Nforce4 Ultra | Nforce4 SLI | Nforce3 Ultra | K8T890 (VT8237) | K8T800 Pro (VT8237) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sockel | Sockel 939 | Sockel 939 | Sockel 939 | Sockel 939 | Sockel 939 | Sockel 939 |
| Referenztakt/HT-Link | 200 MHz/1.000 MHz | 200 MHz/1.000 MHz | 200 MHz/1.000 MHz | 200 MHz/1.000 MHz | 200 MHz/1.000 MHz | 200 MHz/1.000 MHz |
| PCI-Express-Slots | (1) x16, (3) x1 | (1) x16, (3) x1 | (2) x16, (3) x1 | - | (1) x16, (4) x1 | - |
| AGP-/PCI-Slots | -/6 | -/6 | -/6 | (1) 8X/6 | - | (1) 8X/6 |
| IDE-/SATA-Laufwerke | 4xATA133/4xSATA150 | 4xATA133/4xSATA150 | 4xATA133/4xSATA150 | 4xATA133/4xSATA150 | 4xATA133/2xSATA150 | 4xATA133/2xSATA150 |
| USB 2.0/Sound | 10 Ports/2.0 bis 7.1 | 10 Ports/2.0 bis 7.1 | 10 Ports/2.0 bis 7.1 | 8 Ports/2.0 bis 7.1 | 8 Ports/2.0 bis 7.1 | 8 Ports/2.0 bis 7.1 |
| Onboard-LAN | 10/100/1.000 MBit/s | 10/100/1.000 MBit/s | 10/100/1.000 MBit/s | 10/100/1.000 MBit/s | 10/100 MBit/s | 10/100 MBit/s |
| Besonderheiten | Software-Firewall | Software-Firewall | Software-Firewall, SLI | Software-Firewall | - | - |

## AKTUELLE PROZESSOREN VON AMD UND INTEL

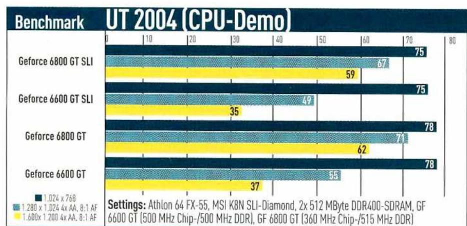
| CPU | Athlon XP | Athlon 64 | Athlon 64 | Athlon 64 FX | Pentium 4 | P4 Extreme Edition |
|---|---|---|---|---|---|---|
| CPU-Kern | Barton | Newcastle | Winchester | Sledgehammer | Prescott | Gallatin |
| Sockel | Sockel A | Sockel 754/939 | Sockel 754/939 | Sockel 939/940 | Sockel 478/775 | Sockel 478/775 |
| Frontside-Bus | 166 – 200 MHz DDR | Hypertransport-Link | Hypertransport-Link | Hypertransport-Link | 133/200 MHz QDR | 200/266 MHz QDR |
| Speicheranbindung | Abhängig von Chipsatz | Einkanal/Zweikanal | Einkanal/Zweikanal | Zweikanal | Abhängig vom Chipsatz | Abhängig vom Chipsatz |
| Übliche Chipsätze | Nforce2-Serie, KT600 | Nforce3-, K8T800-Serie | Nforce3-, K8T800-Serie | Nforce3-, K8T800-Serie | 915/925X/865-Serie | 915/925X/865-Serie |
| Taktfrequenzen | 1.833 bis 2.200 MHz | 1.800 bis 2.400 MHz | 1.800 bis 2.400 MHz | 2.200 bis 2.600 MHz | 2.800 bis 3.600 MHz | 3.200 bis 3.467 MHz |
| L2-Cache | 512 kByte | 512 kByte | 512/1.024 kByte | 1.024 kByte | 1.024 kByte | 512 kByte (+ 2 MByte L3) |
| Herstellungsprozess | 130 Nanometer | 130 Nanometer | 90 Nanometer | 130 Nanometer | 90 Nanometer | 130 Nanometer |




*Fazit: Das „große" SLI-System mit den zwei Geforce 6800 GT kann seine Stärken bei hoher Qualität und ebensolcher Auflösung voll ausspielen. Bei normalen Einstellungen liegen die Single-GPU-PCs mit den SLI-Rechnern fast gleichauf.*




*Fazit: Die SLI-Rechner sind auch in der VGA-Demo langsamer, da die Technologie selbst für den Betrieb Prozessor-Leistung benötigt. Bei hohen Qualitätseinstellungen liegen alle Systeme dicht beieinander.*




*Fazit: Durch die Prozessor-Limitierung des Titels liegen beim CPU-Benchmark von UT 2004 die Single-GPU-Systeme vorn. Selbst in den Qualitätseinstellungen könenn die SLI-Rechner nicht aufholen.*

press-Basis hat zwar technisch nichts mehr mit seinem Urvater gemein, soll aber in den Zock-PCs dieser Welt für neuen 3D-Leistungsschub sorgen.

### WIE FUNKTIONIERT SLI?

Der Aufbau eines SLI-Systems ist recht einfach. Zunächst benötigen Sie ein spezielles Nforce4-Mainboard, das über zwei x16-PCI-E-Steckplätze verfügt. Zwischen den beiden Slots befindet sich eine kleine Steckkarte, die Sie für den SLI-Betrieb einfach umdrehen. Dadurch teilen sich die 16 PCI-Express-Lanes in jeweils acht für jede Bank auf. Trotz der damit verbundenen Halbierung des Datendurchsatzes pro Karte sind keine Einbußen zu befürchten – die volle x16-Geschwindigkeit wird auch bei den aufwendigsten 3D-Spielen noch nicht erreicht. Nach dem Einstecken der beiden Grafikkarten verbinden Sie diese an der Oberseite über die SLI-Brücke miteinander. Derzeit lassen sich so Geforce 6600 GT, 6800 GT und 6800 Ultra parallel betreiben (kaskadieren). Wichtig ist, dass immer nur zwei Karten aus einer „Familie", wie zwei 6600er oder zwei 6800er, gemeinsam laufen. Unterschiedliche Familienmitglieder wie 6800 GT und 6800 Ultra sind kombinierbar. Wermutstropfen: Chip- und Speichertakt richten sich in diesem Fall nach dem langsameren Beschleuniger. Die Geforce 6800 Ultra aus unserem Beispiel wird also nur mit dem Takt der 6800 GT betrieben. Softwareseitig sieht Nvidia drei Betriebsarten für SLI vor. Zunächst arbeitet das System im Kompatibilitäts-Modus, in dem die Renderleistung von nur einer Karte (wie bei einem Single-GPU-System) vorgenommen wird. Dies ist nötig, da bislang nur ausgewählte Spiele überhaupt SLI unterstützen. Nvidia will in neuen Forceware-Versionen weitere Titel nachreichen. Die eigene SLI-Konfiguration für das Lieblingsspiel ist nicht möglich. Neben dem Kompatibilitäts-Modus verteilt der Forceware-Treiber die Pixel-Arbeit entweder als Alternate Frame Rendering (AFR) oder als Split Frame Rendering (SFR). Im AFR-Modus wechseln sich die beiden Grafikkarten Bild für Bild beim Rendern ab. Der SFR-Modus teilt dagegen den Bildschirm zwischen den Karten auf. Eine Karte rechnet den oberen, die andere den unteren Teil des Bildes. Eine Balancing-Routine im Treiber sorgt dafür, dass nicht zu viel Last auf eine Platine fällt.

### MEHR LEISTUNG

Nach der Windows-Installation richten Sie – wie üblich – aktuelle Mainboard- und Grafikkarten-Treiber ein. XP meldet nun ein Multi-GPU-System und bietet die Aktivierung an. Jetzt lässt SLI die Muskeln spielen und zeigt, was die Kraft von zwei Herzen ausmacht. Im Testcenter offenbart das System gerade

1 Das Nforce-4-SLI-System im Single-GPU-Modus mit nur einer Grafikkarte.

2 Für den Dual-GPU-Betrieb muss zunächst das Umschalt-Modul gedreht werden.

3 Nun setzen wir die zweite Grafikkarte, in unserem Fall eine Geforce 6600 GT, ein.

4 Die SLI-Steckbrücke verbindet beide Platinen und sorgt für den Datenaustausch.

5 Nach dem Start erkennt Windows XP das „Multi-GPU-System".

Multi-GPU-fähiges System

Dieses System ist korrekt konfiguriert, um das Multi-GPU-Rendering zu nutzen. Um das Multi-GPU-Rendering zu aktivieren (Neustart ist nötig), klicken Sie auf diese Meldung.

6 Der Forceware-Treiber bietet nun noch einige Optionen zum SLI-Betrieb an.

mit hohen Qualitätseinstellungen seine Stärken. So lässt sich *Doom 3* auf zwei Geforce 6600 GT in 1.280x1.024 Bildpunkten mit vierfachem Anti-Aliasing und einer anisotropen Filterung von 8:1 noch mit 53 Frames sehr gut spielen. Auflösungen von 1.600x1.200 Bildpunkten sind ebenfalls flüssig darstellbar, sofern der eigene Monitor das zulässt. Auch bei CPU-limitierten Titeln wie *Half-Life 2* kann SLI in den Qualitätseinstellungen überzeugen und ist deutlich schneller. Interessant ist in diesem Zusammenhang, dass Prozessor-limitierte Spiele ohne Qualitätseinstellungen auf einem SLI-System mit zwei Grafikkarten langsamer laufen als auf demselben System mit nur einem 3D-Beschleuniger. Dieses Phänomen lässt sich dadurch erklären, dass SLI selbst eine gewisse Prozessorleistung für den Betrieb in Anspruch nimmt.

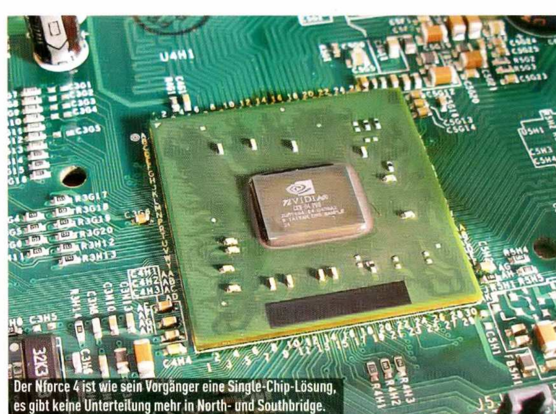
**WAS KOSTET SLI?**

Wer den Grafik-Pionier mimen und bereits heute auf SLI setzen möchte, drückt viel Schotter beim Computerhändler seines Vertrauens ab. Ein spezielles Mainboard wie das MSI K8N Diamond-54G kostet rund 220 Euro. Nun kommen nur noch die beiden Grafikkarten hinzu – vorausgesetzt, ein passender Athlon 64 für den Sockel 939, ausreichend Arbeitsspeicher, ein gut belüftetes, großes Gehäuse sowie ein leistungsstarkes Netzteil befinden sich bereits im Zocker-Haushalt. Für störungsfreien Betrieb ist nach Nvidia-Empfehlung mindestens ein 480-Watt-Gerät einzusetzen. Wer sich grafisch für die „kleine" Alternative mit Geforce 6600 GT entscheidet, zahlt dennoch rund 450 Euro – hat also nach Verlassen des Fachhandelspartners rund 670 Euro weniger auf dem Konto. Das allerdings nur für etwas mehr Leistung, die eine Geforce 6800 Ultra bereits für 550 Euro bietet. Die Option, zwei Platinen der 6800er-Klasse zu kaskadieren, scheint nur noch für Großverdiener wie Christian Bigge bezahlbar.

**FAZIT**

Nvidias SLI-Technologie stellt zwar in Grafik-limitierten Spielen neue Benchmark-Rekorde auf, hat aber auch gravierende Nachteile. Vor allem der horrende Preis dürfte Otto-Normalspieler von der Investition in ein Zwei-Karten-System abhalten. Aber auch die thermische Komponente und die Lautstärkeentwicklung sprechen gegen den Technik-Vorstoß. SLI lohnt sich wirtschaftlich nur, wenn das System zunächst mit einer Grafikkarte bestückt und erst bei sinkenden Platinenpreisen ein zweiter Beschleuniger nachgerüstet wird. Ob dann aber das restliche System noch für Spiele ausreicht, ist fraglich.

FRANK MISCHKOWSKI/
DANIEL MÖLLENDORF



Der Nforce 4 ist wie sein Vorgänger eine Single-Chip-Lösung, es gibt keine Unterteilung mehr in North- und Southbridge.

**FAZIT**



**DANIEL MÖLLENDORF**

Wenn Sie wie ich ohne vierfache Kantenglättung und die beste Texturfilterung beim Spielen Augenkrebs bekommen, dürfen Sie sich über SLI freuen: noch nie liefen selbst Grafik-Schwergewichte wie *Doom 3* oder *Far Cry* mit Qualitätseinstellungen so schnell wie beim Parallel-Einsatz von zwei Geforce 6800 GT. Ein Blick auf die Kosten lässt den Performance-trunkenen Spieler in mir allerdings schnell wieder nüchtern werden. Dazu nervt, dass der Zwei-Grafikkarten-in-einem-PC-Trick nicht bei allen Spielen eine bessere Leistung bringt. SLI lohnt sich derzeit also nur, wenn in Ihrem Keller ein Goldesel steht.

**FAZIT**



**FRANK MISCHKOWSKI**

SLI wäre eine wirklich tolle Technologie, wenn sie nicht so wahnsinnig teuer wäre. Trotz meines gigantischen Redakteursgehalts habe ich schlichtweg nicht die Kohle, mir neben einem neuen Board und zwei Grafikkarten auch noch ein neues Netzteil und ein größeres Gehäuse zu kaufen. Da macht die Investition in eine Oberklasse-Grafikkarte mehr Sinn! Wenn SLI, dann doch eher mit dem Aufrüst-Faktor – also SLI-Board mit einer Karte kaufen und später nachrüsten. Ich habe mich übrigens diesen Monat mit weniger zufrieden gegeben und mir eine Geforce 6600 GT AGP gekauft – 250 Euro sind schon genug Geld!



»Iris Berben senkt uns ein Lid.«

## Damit das klar ist!

**STARTWIDERSTAND**
Kraft, die aufgewendet werden muss, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.

**REIBUNGSWIDERSTAND**
Widerstand, der entsteht, wenn die Maus über die angeraute Oberfläche des Pads bewegt wird.

**PRÄZISION**
Gibt Auskunft darüber, inwieweit die Oberfläche des Pads für eine optimale Abtastung sorgt.

**GERÄUSCHENTWICKLUNG**
Die Bewegung der Maus auf der rauen Oberfläche des Pads produziert ein hörbares Geräusch.

# Grauer Star

**Alle MAUSPADS sind gleich? Das war einmal. Nicht nur Profis entdecken in Sachen Spieletauglichkeit feine Unterschiede. PC ACTION hat auf fünf Nager-Unterlagen Probe gespielt und die besten Zocker-Bretter gekürt.**

Bis vor kurzem schien kein großer Beratungsbedarf bei Mauspads zu bestehen, alle Matten sahen gleich aus und waren aus demselben Material. Doch der Markt hat sich ebenso rapide wie radikal verändert: Spätestens seit dem XXL-Pad von Gamerswear spielt es eine Rolle, ob der Zocker ein Low-, Mid- oder High-Senser ist – sprich, ob man mit geringer, mittlerer oder hoher Maussensitivität spielt. Zeit also für einen Test bei PC ACTION. Wir haben uns fünf Matten aus verschiedensten Materialien ins Testlabor bestellt.

### AUS DEM SCHWEDEN-SHOP – QPAD

Zum Auftakt zeigt Qpads Midsense-Unterlage in der Redaktion, was sie kann. Die mittelgroße Variante mit einer Länge von 30 und einer Breite von 25 Zentimetern ist im Gegensatz zu Unterlagen der Konkurrenz aus weichem Naturkautschuk gefertigt und wird zusammengerollt geliefert. Die angeraute Unterseite sorgt für rutschfestes Spielvergnügen, die Oberseite besteht aus einem hübsch bedruckten Gewebe. Das Pad ist nur fünf Millimeter dick, sodass sich damit ergonomisch spielen lässt. Im Check arbeiten alle unsere Testmäuse (wie MX510, Diamondback und Raptor M1) zuverlässig, rutschen angenehm und leicht dahin, bedingt durch die mitgelieferten Mausgleiter. Diese reichen für drei bis vier Nager, was wichtig ist, da die Hersteller-Füßchen oft ein unangenehmes Schleifgeräusch verursachen.

### RIESENDING – DAS MAXXPAD

Mit seiner Größe von 40 x 29,5 Zentimetern eignet sich das Maxxpad auch für Spieler, die eine sehr niedrige Maussensitivität bevorzugen. Die Ergonomie ist exzellent, da die Riesenmatte gerade mal 1,8 Millimeter hoch ist. Die Rutschfestigkeit dagegen ist „nur" gut, da das Pad wegen seiner Größe auf sehr glatten Unterlagen wie Glas gelegentlich an den Rändern nicht eben aufliegt. Der Start- und Reibungswiderstand ist sehr gering, die Präzision geht in Ordnung.

### FÜR ERBSENZÄHLER – DIE EXACT MAT

Die aus Metall gefertigte Razer Exact Mat besitzt eine hervorragende Ergonomie. Ihre großen Anti-Rutsch-Noppen befinden sich auf beiden Seiten der Nutzflächen. Sie sind außen angeordnet, stören beim Arbeiten nicht. Der Start- und Reibungswiderstand der feinkörnigen Seite ist sehr gering und bleibt auch nach dem Wechsel zur grobkörnigen Oberfläche noch niedrig. Die Unterlage eignet sich vor allem für Razer-Mäuse. Diese arbeiten äußerst präzise und auch die Widerstände nehmen bei ihnen nochmals ab. Die Logitech MX1000 dagegen hat ernste Probleme mit dem Pad, da ihr Laser im Bereich der neongrü-

nen Beschriftung auf beiden Oberflächen nicht richtig abtastet.

### JEDER NUR EIN KREUZ – DAS X-BOARD

Die Nutzfläche des Kryptec-Pads V2 schrumpft durch seine X-Form auf 21,5 x 18,6 Zentimeter. Die Ergonomie ist dank der stattlichen Höhe von acht Millimetern nur befriedigend, obwohl die Kanten abgerundet sind. Die nur leicht angeraute Oberfläche sorgt für sehr geringe Widerstände, bei denen die Testmäuse gut zu kontrollieren sind. Die sehr hohe Betriebslautstärke von fast sieben Sone bestätigte sich auch nach erneuten Messungen. Da die Reibungsgeräusche anders als bei einem Lüfter nicht permanent auftreten, werden sie von den meisten Nutzern als weniger störend empfunden.

### SCHWERMETALL – STAINLESS PAD

Das Stainless aus dem Hause Gamerswear besitzt eine gehärtete Oberfläche, die dank ihres Silberanteils einen guten Reflektor für optische Mäuse darstellt. Das macht sich vor allem bei der Leistung bemerkbar. Alle getesteten Mäuse arbeiten extrem präzise und sind bei geringem Start- und Reibungswiderstand sehr gut kontrollierbar. Die Ergonomie ist dank der geringen Höhe von 2,9 mm exzellent, auch die Rutschfestigkeit überzeugt.

### FAZIT

Letztlich ist ein Mauspad Geschmackssache und bei den fünf Testkandidaten gab es keinen echten Ausreißer nach unten. Alle Pads eignen sich für den Zockbetrieb. Es kommt auf die persönlichen Vorlieben an. Das Razer-Pad Exact Mat empfiehlt sich nicht, wenn Sie die Maus Logitech MX1000 bevorzugen. Beim im Vergleich recht hoch gebauten Kryptec-Brett X-Board V2 geht es mit einigen Mäusen etwas lauter zu. Doch es gibt Spieler, die auf ein akustisches Feedback abfahren.

FRANK MISCHKOWSKI




Die Razer Exact Mat arbeitet nicht mit allen Mäusen. Logitechs MX1000 kann auf der grünen Schrift nicht abtasten.

Das Qpad ist als einziges Pad aus Naturkautschuk mit einem Gewebeüberzug.

## Testtabelle Mauspads

| | Stainless (PC Action Gold) | Gamer Midsense (PC Action Gold) | Maxxpad (PC Action Preistipp) | Exact Mat | X-Board V2 |
|---|---|---|---|---|---|
| Hersteller | Gamers Wear | Qpad | Compad | Razer / Speed Link | Kryptec Games |
| Preis | 25,- | € 27,- | € 16,- | € 39,- | € 18,- |
| Bezugsquelle | www.listan.de | www.gamerswear.de | www.com-pad.com | www.alternate.de | www.kryptec-games.de |
| **Ausstattung** | 88 % | 88 % | 90 % | 88 % | 74 % |
| Größe Nutzfläche | 29,4 cm x 23,6 cm | 30,0 cm x 25,0 cm | 40,0 cm x 29,5 cm | 30,0 cm x 23,7 cm | 21,5 cm x 18,6 cm |
| Anzahl Nutzflächen | Eine | Eine | Eine | Zwei | Eine |
| Material | Gehärte Oberfläche | Naturkautschuk | Beschichteter Schaumst. | Metall mit Beschichtung | Gehärteter Kunststoff |
| Höhe | 2,9 mm | 5,0 mm | 1,8 mm | 3,5 mm | 8,0 mm |
| **Eigenschaft** | 85 % | 90 % | 86 % | 86 % | 84 % |
| Anti-Rutsch-Beschichtung | Komplette Rückseite | Komplette Rückseite | Komplette Rückseite | Gumminoppen | Gumminoppen |
| Ergonomie | Sehr gut | Sehr gut | Sehr gut | Gut | Befriedigend |
| Rutschfestigkeit | Sehr gut | Sehr gut | Gut | Sehr gut | Sehr gut |
| Reinigung | Feucht und trocken | Trocken | Feucht und trocken | Feucht und trocken | Feucht und trocken |
| **LEISTUNG** | 90 % | 88 % | 84 % | 84 % | 80 % |
| Präzision | Sehr gut | Sehr gut | Gut | Gut | Gut |
| Startwiderstand | Sehr gering | Sehr gering | Sehr gering | Sehr gering | Gering |
| Reibungswiderstand | Sehr gering | Sehr gering | Sehr gering | Sehr gering | Gering |
| Geräuschentwicklung | ca. 4,2 Sone* | ca. 2,1 Sone | ca. 3,0 Sone** | ca. 3,8 Sone | ca. 6,4 Sone |
| **PRO/CONTRA** | + Sehr gute Präzision<br>+ Mausgleiter inklusive<br>+ Rutschfest<br>– Relativ teuer | + Extrem präzise<br>+ Sehr flach<br>+ Recht große Fläche<br>– Hoher Preis | + Sehr günstig<br>+ Extrem groß<br>+ Sehr flach<br>– Kann verrutschen | + Genial für Razer-Mäuse<br>+ Zwei Oberflächen<br>+ Geringer Widerstand<br>– Sehr teuer | + Guter Preis<br>+ Sehr rutschfest<br>+ Zu hoch<br>– lautes Arbeitsgeräusch |
| *Wertung:* | 89 % | 89 % | 86 % | 85 % | 80 % |

* Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)
** gemessen mit der grobkörnigen Oberfläche



»Robocop steht auf Intim-Piercings.«

## Endlich gibt es mit der GEFORCE 6600 GT den Preis-Leistungs-Sieger auch für den AGP-Slot!

LEADTEK

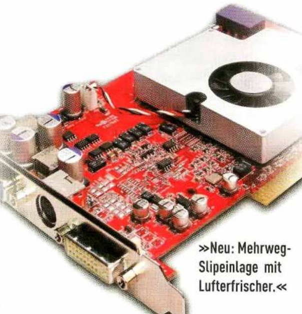
### A6600GT TDH

| | |
|---|---|
| Preis: | € 249,- |
| Preis/Leistung: | Sehr gut |
| Webseite: | www.leadtek.de |

+ Hervorragende 3D-Leistung
+ Lüfter arbeitet sehr leise
+ Günstiger Preis
– Video-Kabel wird nicht mitgeliefert

| | |
|---|---|
| Ausstattung: | 78% |
| Eigenschaften: | 92% |
| Leistung: | 76% |
| Gesamt: | 80% |

Im Gegensatz zur PCI-Express-Version ist der Speicher mit 450 um 50 MHz DDR niedriger getaktet, der Leistung tut das aber keinen Abbruch. Bei *Need for Speed Underground 2* messen wir 60 Frames bei 1.024x768 Bildpunkten und Qualitätseinstellungen von 4x AA sowie 8:1 AF. Bei *Doom 3* sind es 64 Bilder pro Sekunde. Konkurrenz aus dem Hause Ati braucht der Geforce 6600 GT AGP aktuell nicht zu befürchten. Die Winfast A6600GT TDH ist im Standard-Modus rund 22 und im Qualitäts-Modus (1.280x960, 4x AA/8:1 AF) elf Prozent schneller als die Radeon X800 SE. (FM)



»Neu: Mehrweg-Slipeinlage mit Lufterfrischer.«

## Die Lücke zwischen Radeon 9800 Pro und X800 Pro schließt Ati mit der RADEON X800 SE.

MSI

### RX800SE-TD256

| | |
|---|---|
| Preis: | € 339,- |
| Preis/Leistung: | Befriedigend |
| Webseite: | www.msi-computer.de |

+ Sehr leiser Lüfter
+ Gute Übertaktbarkeit
+ Dickes Ausstattungspaket
– Hoher Preis

| | |
|---|---|
| Ausstattung: | 90 % |
| Eigenschaften: | 84 % |
| Leistung: | 68 % |
| Gesamt: | 76% |

Unser erstes Testobjekt mit dem jüngsten Mitglied der X800-Familie stammt von MSI und gibt sich mit acht Pixel-Pipelines zufrieden – X800 Pro und X800 XT nutzen zwölf beziehungsweise 16 Shader-Einheiten. Der 3D-Beschleuniger setzt einen 256-Bit-Speicherbus ein und ist mit 256 MByte GDDR3-Speicher ausgestattet (2,0 ns). Der 1,3 Sone (32 dB(A)) leise Lüfter kühlt lediglich den Grafikchip. Fazit: MSIs RX800SE-TD256 ist in den meisten Benchmarks nahezu genauso schnell wie die Geforce 6800 LE – gegen die Geforce 6600 GT kommt die GPU aber nicht ganz an. (FM)

# Entecke die Welt!

**Das geht mit jeder aktuellen Grafikkarte: Teil 2 der PC-ACTION-Serie zum Thema SPIELE-GRAFIK erklärt, warum Top-Titel mit Kantenglättung und Texturfilterung besser aussehen.**

»Die Welt aus der Sicht von Karl Dall.«

Das Grundgerüst einer jeden aktuellen 3D-Spielwelt besteht aus Vielecken – so genannten Polygonen. Tatsächlich kommen allerdings fast ausschließlich Dreiecke zum Einsatz. Da ein Gittermodell aus lauter Polygonen ziemlich schlicht ausschaut, klatschen die Programmier-Knechte Texturen auf die Polygone. Dabei handelt es sich um Bilder, die als Oberfläche von Umgebung, Objekten und Figuren dienen. Dazu kommen ein paar Lichtquellen – fertig ist die einfache Spiele-Umgebung. Ein Polygon-Modell mit Texturen zu bekleben und zu beleuchten, nennt der Fachmann „Rendering".

### FLIMMERFREI

Einen besonders wichtigen Einfluss auf die Grafik aktueller Spiele hat die Texturfilterung. Wie funktioniert dieser Optik-Aufwerter und was bringt die anisotrope Filterung, von der man dauernd liest? Ein grundsätzliches Problem von Spiele-Grafik ist die Perspektive. Blickt der Zocker einen gewöhnlichen 3D-Flur entlang, läuft dieser perspektivisch korrekt spitz zu. Dadurch stehen der Textur für den Flurboden mit zunehmendem Abstand zum Spieler immer weniger Pixel in der Breite zur Verfügung. Sind es zwei virtuelle Meter von der Spielfigur entfernt noch 480 Pixel, können es ab 20 Metern schon nur noch 85 Pixel sein (siehe Bild). Daher fertigen Spiele-Entwickler von einer Textur mehrere Versionen an, die sich nur in der Größe unterscheiden. Diese verkleinerten Texturen heißen Mip-Maps. Wenn die ursprüngliche Textur 512x512 Pixel misst, hat die erste Mip-Map-Stufe beispielsweise nur noch 256 Pixel in Breite und Höhe. Trotz dieser cleveren Methode muss die Bodentextur aus unserem Flur-Beispiel verzerrt werden, schließlich ist sie im Spiel durch die Perspektive nicht mehr quadratisch. Hier kommt die Texturfilterung ins Spiel.

### ABGEFILTERT

Wer schon mal versucht hat, mit einem leistungsschwachem Bearbeitungsprogramm wie MS Paint ein Bild zu verkleinern, kennt das Problem:

Bilineare Filterung

Unterschiede zwischen den Texturstufen (Mipmaps) sind deutlich erkennbar und sorgen für die schlechteste Bildqualität.

Trilineare Filterung

Mipmaps werden an ihren Grenzen miteinander vermischt, was deutlich besser aussieht. Entfernte Texturen bleiben unscharf.

8x anisotrope Filterung

Sehr gute Bildqualität: Auch auf Entfernung sind Texturen noch scharf und detailliert.

Grobe Pixel sind deutlich zu erkennen und vor allem Schrift ist absolut unlesbar. Bessere Programme wie ACDSee, IrfanView oder natürlich Photoshop nutzen daher spezielle Filter. So sieht das verkleinerte Bild zwar etwas unscharf aus, die Schrift ist jedoch noch gut lesbar. Das funktioniert auch bei Spielen: Es kommt derzeit bei allen 3D-Titeln die so genannte lineare Filterung zum Einsatz. Diese vermischt bei verkleinerten Texturen die Farbwerte benachbarter Pixel miteinander, wodurch die Umgebung zwar etwas weniger scharf, dafür flimmerfrei und glaubhaft aussieht. Wird jede Mip-Map separat gefiltert, spricht man von bilinearer Filterung. Die betagte Methode hat einen großen Nachteil: Der Übergang von einer Mip-Map-Stufe zur nächsten ist deutlich sichtbar – die Optik wirkt nicht einheitlich und damit unnatürlich.

**MISCH-MEISTER**

Aktueller Standard ist daher die trilineare Texturfilterung. Hierbei werden die Mip-Maps an den Übergängen miteinander vermischt. Somit sehen Spiele in allen Situationen deutlich besser aus. Zwar benötigt eine trilineare Filterung deutlich mehr Rechenaufwand als die ältere bilineare Variante, aktuelle Grafikkarten stellen diesen Effekt aber ohne nennenswerten Leistungsverlust dar. Anders sieht es bei der anisotropen Filterung aus. Die derzeit schönste Texturfilterung zwingt selbst aktuelle Grafikkarten in die Knie. Im Treibermenü aktueller 3D-Platinen stehen verschiedene Qualitätsstufen zur Verfügung: 16:1 anisotrope Filterung ist derzeit das Maximum. Hierbei werden die Farbwerte von 128 Pixeln (auch: Bildpunkten) miteinander vermischt – trilineare Filterung berücksichtigt nur 8 Pixel. Zudem wird erst deutlich später auf die nächste Mip-Map-Stufe gewechselt, weshalb die Texturen auch auf mittlere Entfernung noch sehr scharf und detailliert sind. Sowohl Ati als auch Nvidia verwenden bei der jüngsten Grafikkarten-Generation serienmäßig eine Mischung aus bilinearer und trilinearer Filterung – den brilinearen Filter. Dadurch laufen Spiele etwas schneller, sehen aber auch schlechter aus. Mit aktuellen Grafikkartentreibern können Sie daher wieder hochwertige, trilineare Texturfilterung aktivieren.

**OHNE ECKEN UND KANTEN**

Kantenglättung ist eine weitere besonders wichtige Technik, um Spiele-Grafik zu veredeln. Wenn mithilfe von Pixeln eine schräge Linie dargestellt wird, entsteht zwangsläufig ein nerviger Treppeneffekt – die Bildpunkte bilden keine exakte Gerade, sondern haben einen gezackten Verlauf. Bei Spielen erkennt man das beispielsweise an Hausdächern oder Kisten sehr deutlich. Wenn sich der Spieler bewegt, flimmert die Umgebung zudem leicht. Dieser Effekt ist als Aliasing bekannt. Kantenglättung nennt man daher auch Anti-Aliasing (kurz: AA), da sie dem Treppeneffekt entgegenwirkt.

**SO FUNKTIONIERT KANTENGLÄTTUNG**

Wenn ein Bildpunkt etwa zu 60 Prozent zu einem roten Dach gehört, zu 40 Prozent aber den blauen Himmel im Hintergrund darstellen soll, erhält er normalerweise den Farbwert Rot. Dadurch wird das schräge Dach sehr zackig und treppenartig dargestellt. Kantenglättung unterteilt nun jeden Pixel in mehrere Subpixel (auch: Unterpixel) und vermischt dessen Farbwerte miteinander. So bekommt der Bildpunkt aus unserem Beispiel nicht die Farbe Rot, sondern einen Mischwert aus Rot und Blau. Der angrenzende Pixel könnte schon zu 80 Prozent zum Himmel und nur zu 20 Prozent zum Dach gehören. Demnach ist der Blau-Anteil deutlich höher. Beim so genannten Multisampling, das unter anderem von Nvidias Geforce-6800-Serie und den Radeon-X800-Karten von Ati genutzt wird, können Sie selbst bestimmen, wie viele Subpixel berücksichtigt werden: Zweifache Kantenglättung arbeitet mit zwei Unterpixeln, vier sind es beim schöneren, aber auch langsameren Vierfach-Modus.

**MITTELSCHARF?**

Bewegungsunschärfe ist bei aktuellen Spielen zum Trendsport geworden: Egal, ob Sie bei *NFS Underground 2* durch die Stadt rasen, als Prinz von Persien über Abhänge springen oder in *Doom 3* Zombies attackieren – das Bild verwischt und verschwimmt spektakulär wie in einem Action-Film. Kein Wunder, schließlich hat die Motion-Blur genannte Technik auch ihre Wurzeln in Hollywood. Während die Bewegungsunschärfe bei Fotos und Filmen automatisch entsteht, kombiniert bei Spielen der Grafikchip mehrere aufeinander folgende Bilder gleichwertig miteinander. Das funktioniert ausschließlich bei Grafikkarten mit DirectX8-Unterstützung – wer noch eine DX7-Grafikkarte der Geforce2- oder Geforce4-MX-Serie hat, kommt nicht in den Genuss des aufwendigen Verwisch-Effekts. DANIEL MÖLLENDORF


Ohne Kantenglättung (links) sehen schräge Linien bei Spielen zwangsläufig zackig und treppenartig aus.

Bei 3D-Spielen bestehen Objekte und Figuren aus Dreiecken (Polygonen) die mit Bildern (Texturen) beklebt werden.



Vorne stehen der Bodentextur des Flurs mehr Pixel in der Breite zur Verfügung als auf Entfernung. Daher kommen unterschiedlich aufgelöste Texturstufen zum Einsatz.

Schon beim ersten Teil von *Need for Speed Underground* sorgte hübsche Bewegungsunschärfe (links) für ein besonders intensives Geschwindigkeitsgefühl.

# Das sind geile Teile!

**Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!**

## LABORBERICHT

Neue Produkte im Kurztest

### CNPS7700-Cu

PC ACTION GOLD



Mit dem *7700-Cu* stellt Zalman eine neue *CNPS*-Variante mit 120-mm-Propeller für Sockel 478, 775, 754 und 939 vor. Durch seine wuchtigen Ausmaße und das Gewicht von 916 Gramm ist der Kühlblock recht aufwendig über ein mitgeliefertes Retention-Modul zu befestigen. Im Praxis-Test lässt der Zalman die Muskeln spielen: Bei voller 12-Volt-Rotation ist er mit 1,8 Sone zwar hörbar, kühlt aber einen Athlon 64 FX-53 auf sehr gute 50 °C. Im 7-Volt-Modus ist der Kühler mit 0,8 Sone kaum noch wahrnehmbar und bringt die CPU auf beachtliche 53 °C – exzellent! (FM)

- \+ Hervorragende Kühlleistung
- \+ Geringe Lautstärke
- \+ Overclocking-Potenzial
- – Enorme Größe

**Hersteller:** Zalman
**Preis:** € 49,-
**Webseite:** www.zalman.co.kr
**Preis/Leistung:** Gut

GESAMT: 88%

### Prolite E435S

Mit dem *E435S* von Iiyama trudelte das erste TFT mit angeblich zehn Millisekunden Reaktionszeit bei uns ein. Wir maßen allerdings 25 Millisekunden – wie bei einem 16-Ms-Gerät. Dennoch eignet sich der Bildschirm für Spiele. Für das LCD spricht auch die hohe Schärfe und die Helligkeit. (FM)

- \+ Geringe Reaktionszeit
- \+ Helligkeitsverteilung
- \+ Bildschärfe
- – Hoher Preis

**Hersteller:** Iiyama
**Preis:** € 449,-
**Webseite:** www.iiyama.de
**Preis/Leistung:** Gut

GESAMT: 80%

### PC-U1100B



Das voll gedämmte Schmuckstück glänzt durch exzellente Verarbeitung und zwei Temperaturzonen. Das Netzteil und die sechs Festplatten-Einbauplätze bilden die untere Zone, die durch einen 120-mm-Lüfter gekühlt wird. Im oberen Teil werden Mainboard und CPU separat erfrischt. (FM)

- \+ Exzellente Verarbeitung
- \+ Zwei Temperaturzonen
- – Kein Mainboardschlitten
- – Hoher Preis

**Hersteller:** Lian Li
**Preis:** € 269,-
**Webseite:** www.alternate.de
**Preis/Leistung:** Ausreichend

GESAMT: 86%

## GRAFIKKARTEN

**DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 250 EURO**

| Modell | Hersteller | Preis | 3D-Chip | Speicher/Zugriff | Taktung/Chip/Speicher | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Excalibur 9800 Pro IceQ | HIS | € 239,- | Radeon 9800 Pro | 128 DDR [2,9 ns] | 380 MHz/340 MHz DDR | 88% |
| Excalibur 9800 Pro | HIS | € 219,- | Radeon 9800 Pro | 128 DDR [2,9 ns] | 380 MHz/340 MHz DDR | 88% |
| 9800Pro-TD128 | MSI | € 199,- | Radeon 9800 Pro | 128 DDR [2,9 ns] | 378 MHz/338 MHz DDR | 88% |
| Atlantis 9800 Pro | Sapphire | € 199,- | Radeon 9800 Pro | 128 DDR [2,9 ns] | 380 MHz/340 MHz DDR | 88% |
| V9950 Gamer Edition | Asus | € 199,- | Geforce FX 5900 | 128 DDR [2,9 ns] | 400 MHz/350 MHz DDR | 88% |
| FX 5900 XT VTD128 | MSI | € 189,- | Geforce FX 5900 XT | 128 DDR [2,5 ns] | 390 MHz/350 MHz DDR | 88% |
| FX 5900 XT Golden Limited | Pixelview | € 179,- | Geforce FX 5900 XT | 128 DDR [2,9 ns] | 390 MHz/350 MHz DDR | 88% |
| FX Ultra/1100 XT GS | Gainward | € 179,- | Geforce FX 5900 XT | 128 DDR [2,5 ns] | 450 MHz/390 MHz DDR | 88% |
| FX5900XTV | Albatron | € 179,- | Geforce FX 5900 XT | 128 DDR [2,9 ns] | 390 MHz/350 MHz DDR | 88% |
| Winfast A350 XT TDH | Leadtek | € 165,- | Geforce FX 5900 XT | 128 DDR [2,9 ns] | 390 MHz/350 MHz DDR | 88% |

**GRAFIKKARTEN ÜBER 250 EURO**

| Modell | Hersteller | Preis | 3D-Chip | Speicher/Zugriff | Taktung/Chip/Speicher | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Excalibur X800 XT IceQ II | HIS | € 549,- | Radeon X800 XT PE | 256 DDR3 [1,6 ns] | 520 MHz/560 MHz DDR | 88% |
| Winfast A400 Ultra TDH | Leadtek | € 529,- | Geforce 6800 Ultra | 256 DDR3 [1,6 ns] | 425 MHz/550 MHz DDR | 88% |
| Geforce 6800 Ultra | Innovision | € 499,- | Geforce 6800 Ultra | 256 DDR3 [1,6 ns] | 425 MHz/550 MHz DDR | 88% |
| NX6800U-T2D256 | MSI | € 519,- | Geforce 6800 Ultra | 256 DDR3 [1,6 ns] | 400 MHz/550 MHz DDR | 88% |
| GV-R80X256V | Gigabyte | € 499,- | Radeon X800 XT PE | 256 DDR3 [1,6 ns] | 520 MHz/560 MHz DDR | 88% |
| V9999 Ultra Deluxe | Asus | € 529,- | Geforce 6800 Ultra | 256 DDR3 [1,6 ns] | 400 MHz/550 MHz DDR | 88% |
| Trinity Geforce 6800 Ultra | Albatron | € 509,- | Geforce 6800 Ultra | 256 DDR3 [1,6 ns] | 410 MHz/550 MHz DDR | 88% |
| Winfast A400 GT | Leadtek | € 419,- | Geforce 6800 GT | 256 DDR3 [2,0 ns] | 350 MHz/500 MHz DDR | 88% |
| AX 800 XT | Asus | € 519,- | Radeon X800 XT PE | 256 DDR3 [1,6 ns] | 520 MHz/560 MHz DDR | 88% |
| Toxic X800 Pro Vivo | Sapphire | € 469,- | Radeon X800 Pro | 256 DDR3 [1,6 ns] | 472 MHz/452 MHz DDR | 88% |

## LAUTSPRECHERSYSTEME

**STEREO-LAUTSPRECHERSYSTEME**

| Modell | Hersteller | Preis | Satelliten/Subwoofer | Leistung RMS | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| Z-3 | Logitech | € 79,- | 2+1 | 40 Watt | 82% |
| I-Trigue L-3500 | Creative | € 112,- | 2+1 | 48 Watt | 82% |
| T2900 | Creative | € 54,- | 2+1 | 29 Watt | 82% |
| Home Arena TXR 335 | Terratec | € 44,- | 2+1 | 35 Watt | 79% |
| X-220 | Logitech | € 37,- | 2+1 | 32 Watt | 79% |
| XPS 2.100 Silver | Hercules | € 57,- | 2+1 | 60 Watt | 78% |

**MEHRKANALSYSTEME**

| Modell | Hersteller | Preis | Satelliten/Subwoofer | Leistung RMS | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| Z-680 | Logitech | € 324,- | 5+1 | 450 Watt | 94% |
| Gigaworks S750 | Creative | € 399,- | 7+1 | 700 Watt | 90% |
| Z-5300 | Logitech | € 164,- | 5+1 | 280 Watt | 87% |
| Concept E | Teufel | € 149,- | 5+1 | 140 Watt | 86% |
| Inspire T7700 | Creative | € 114,- | 7+1 | 92 Watt | 84% |
| Acoustic 5.1 Ampli. Sat. | Typhoon | € 69,- | 5+1 | 49,5 Watt | 77% |

## TASTATUREN

| Modell | Hersteller | Preis | Sondertasten | Anschluss | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| Cymotion Master Xpress | Cherry | € 27,- | 29 | PS/2, USB | 93% |
| Multimedia Keyboard | Microsoft | € 19,- | 17 | PS/2 | 93% |
| Internet Navigator | Logitech | € 20,- | 21 + Scrollrad | PS/2, USB | 93% |
| Navigator Office XP | Typhoon | € 11,- | 31 + Scrollrad | PS/2 | 92% |
| Zboard ZBD101 | Ideazon | € 49,- | Je nach Auflage | PS/2, USB | 83% |

# MAINBOARDS



| Modell | Hersteller | Preis | Chipsatz | VGA/PCI/SATA | LAN | FSB | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **MAINBOARDS SOCKEL A (ATHLON XP)** | | | | | | | |
| A7N8X-E Deluxe WE | Asus | € 95,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 100 & 1.000 MBit/s | 100-300 MHz | 85% |
| KT6 Delta-FISR | MSI | € 80,- | KT600 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-280 MHz | 84% |
| AK79D-400 Max | Aopen | € 110,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 100 MBit/s | 100-255 MHz | 84% |
| K7N2 Delta 2 Platinum | MSI | € 90,- | Nforce2 Ultra 400 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-300 MHz | 83% |
| A7V880-UAYZ | Asus | € 80,- | KT880 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-227 MHz | 82% |
| **MAINBOARDS SOCKEL 754 (ATHLON 64)** | | | | | | | |
| K8T Neo-FIS2R | MSI | € 110,- | K8T800 | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 190-280 MHz | 90% |
| K8T Neo-FSR | MSI | € 95,- | K8T800 | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 190-280 MHz | 89% |
| AK89 Max | Aopen | € 130,- | Nforce3 150 | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-250 MHz | 89% |
| K8V Deluxe | Asus | € 90,- | K8T800 | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-300 MHz | 88% |
| KV8-Max3 | Abit | € 150,- | K8T800 | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-300 MHz | 87% |
| **MAINBOARDS SOCKEL 939 (ATHLON 64)** | | | | | | | |
| Abit AV8 | Abit | € 130,- | Nforce3 Ultra MCP | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-333 MHz | 88% |
| K8N Neo2 Platinum-54G | MSI | € 175,- | Nforce3 Ultra MCP | AGP 8X/5/4xSATA150 | 2 x 1.000 MBit/s | 200-300 MHz | 83% |
| K8N Neo2 Platinum | MSI | € 150,- | Nforce3 Ultra MCP | AGP 8X/5/4xSATA150 | 2 x 1.000 MBit/s | 200-300 MHz | 82% |
| A8V Deluxe | Asus | € 130,- | K8T800 Pro | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-300 MHz | 82% |
| **MAINBOARDS SOCKEL 478 (PENTIUM 4)** | | | | | | | |
| IC7-Max3 | Abit | € 180,- | Intel i875P | AGP 8X/5/6xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-412 MHz | 90% |
| P4C800-E Deluxe | Asus | € 175,- | Intel i875P | AGP 8X/5/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-400 MHz | 88% |
| IC7 | Abit | € 115,- | Intel i875P | AGP 8X/5/2xSATA150 | - | 100-412 MHz | 87% |
| 865PE Neo2-PFS PE | MSI | € 95,- | Intel i865PE | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-500 MHz | 84% |
| P4P800 Deluxe | Asus | € 120,- | Intel i865PE | AGP 8X/5/2xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-400 MHz | 84% |
| **MAINBOARDS SOCKEL 775 (PENTIUM 4)** | | | | | | | |
| **Modell** | **Hersteller** | **Preis** | **Chipsatz** | **PCI x16/PCI x1/PCI/SATA** | **LAN** | **FSB** | **Wertung** |
| 915P Neo Platinum | MSI | € 159,- | Intel i915P | 1/2/3/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-500 MHz | 88% |
| P5GD2 Premium | Asus | € 239,- | Intel i915P | 1/3/2/8xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-400 MHz | 88% |
| AG8-3RD Eye | Abit | € 149,- | Intel i915P | 1/3/2/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 100-300 MHz | 85% |
| PX915P Pro | Albatron | € 106,- | Intel i915P | 1/2/3/4xSATA150 | 1.000 MBit/s | 200-333 MHz | 84% |

# SOUNDKARTEN



| Modell | Hersteller | Preis | Soundchip | Ausstattung | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| SB Audigy 2 ZS Plat. Pro | Creative | € 229,- | Audigy | 3x Line-Out, digital, Firewire | 93% |
| SB Audigy Player | Creative | € 59,- | Audigy | 3x Line-Out, digital, Firewire | 91% |
| Aureon 7.1 Universe | Terratec | € 179,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | 88% |
| Fortissimo III | Hercules | € 49,- | Crystal CS4624-CQ | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | 83% |
| Aureon 7.1 Space | Terratec | € 84,- | ICE 1724 Envy 24 | 4x Line-Out, 1x MIDI, digital | 77% |

# MONITORE



| Modell | Hersteller | Preis | Anschluss | Horiz.-Frequenz | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|
| **MONITORE CRT 19 ZOLL** | | | | | |
| 109B50 | Philips | € 209,- | D-Sub (fest) | 30-97 kHz | 82% |
| 901B | LG | € 169,- | D-Sub (fest) | 30-98 kHz | 78% |
| VL951T | CTX | € 159,- | D-Sub (fest) | 30-98 kHz | 78% |
| **MONITORE TFT 17 ZOLL** | | | | | |
| Syncmaster 172x | Samsung | € 449,- | D-Sub, DVI-D | 22 ms | 82% |
| FP783 | Benq | € 399,- | D-Sub, DVI-D | 27 ms | 76% |
| Imagequest Q17+ | Hyundai | € 499,- | D-Sub, DVI-D | 26 ms | 76% |
| **MONITORE TFT 19 ZOLL** | | | | | |
| SDM-HS94P | Sony | € 749,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | 80% |
| VX910 | Viewsonic | € 529,- | D-Sub, DVI-D | 24 ms | 78% |
| Prolite E481S | Iiyama | € 559,- | D-Sub, DVI-D | 25 ms | 74% |

# MÄUSE



| Modell | Hersteller | Preis | Tasten | Anschluss | Auflösung | Wertung |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MX1000 Laser | Logitech | € 55,- | 8 + 4-Wege-Scrollrad | PS/2, USB | 800 dpi | 94% |
| MX700 | Logitech | € 43,- | 8 + Scrollrad | PS/2, USB | 800 dpi | 94% |
| MX510 | Logitech | € 34,- | 8 + Scrollrad | PS/2, USB | 800 dpi | 89% |
| Diamondback | Razer | € 49,- | 7 + Scrollrad | PS/2, USB | 1.600 dpi | 88% |

# ENDKRASSE PCs

## DER AMD-PC



„Dank Geforce 6800 GT und Athlon 64 3500+ das optimale System im oberen Preissegment. Der Zalman CNPS7700-Cu sorgt für frischen Wind im PC-System-Markt.“

**€ 1.601,-**

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS |
|---|---|---|
| Prozessor | Athlon 64 3500+ (Sockel 939) | € 279,- |
| Kühler | Zalman CNPS7700-Cu | € 59,- |
| Hauptplatine | MSI K8N Neo2 Platinum | € 139,- |
| Arbeitsspeicher | Corsair TWINX1024-3200C2 (2x 512 MByte) | € 319,- |
| Grafikkarte | Asus V9999GT/TD (Geforce 6800 GT) | € 319,- |
| Soundkarte | Sound Blaster Audigy 2 ZS | € 84,- |
| Festplatte | Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte) | € 154,- |
| Netzteil | Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt) | € 89,- |
| Gehäuse | Levicom X-Alien | € 139,- |

## DER INTEL-PC



„Beim Intel-PC stehen für den Sockel 775 kaum Veränderungen an: Durch die Vorstellung des Pentium 4 570 ist unsere Empfehlung 550 mit 3,4 GHz im Preis gefallen.“

**€ 1.637,-**

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS |
|---|---|---|
| Prozessor | Pentium 4 550 (Sockel 775, 3,4 GHz) | € 284,- |
| Kühler | Zalman CNPS7700-Cu | € 59,- |
| Hauptplatine | MSI 915P Neo2 Platinum | € 144,- |
| Arbeitsspeicher | Corsair XMS2 DIMM 1 GB DDR2-667 | € 419,- |
| Grafikkarte | Aopen 6600GT DV (Geforce 6600 GT) | € 209,- |
| Soundkarte | Sound Blaster Audigy 2 ZS | € 84,- |
| Festplatte | Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte) | € 154,- |
| Netzteil | Sharkoon Silentstorm SHA480-9A (480 Watt) | € 89,- |
| Gehäuse | Lian Li PC-V1000 | € 249,- |

## DER PC-ACTION-PC



„Der PC-ACTION-PC setzt auf den Athlon 64 3200+ für den Sockel 939. Mit der Geforce 6600 GT AGP ist der Mittelklasse-Nachfolger der Radeon 9800 Pro an Bord.“

**€ 1.120,-**

| KOMPONENTE | PRODUKTNAME | PREIS |
|---|---|---|
| Prozessor | AMD Athlon 64 3200+ (Sockel 939) | € 204,- |
| Kühler | Zalman CNPS7000B-Cu | € 44,- |
| Hauptplatine | MSI K8T Neo2-FIR | € 109,- |
| Arbeitsspeicher | Kingston KHX3500AK2/1G | € 249,- |
| Grafikkarte | Sparkle SP-AG43GDH (Geforce 6600 GT) | € 239,- |
| Soundkarte | Sound Blaster Audigy 2 ZS | € 84,- |
| Festplatte | Maxtor Maxline Plus 2 7Y250P0 (IDE/250 GByte) | € 154,- |
| Netzteil | Sharkoon SHA300-8P (300 Watt) | € 29,- |
| Gehäuse | Chenbro PC61166 (Gaming Bomb) | € 39,- |

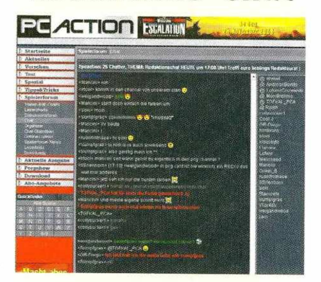
Alle drei PC-Preise inkl. € 265,- Pauschale für DVD-/Disketten-Laufwerk, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

# www.pcaction.de



**Wie, Sie kennen unsere geniale Homepage noch nicht? Dann wird's aber Zeit! Was genau Sie auf WWW.PCACTION.DE erwartet, verraten wir Ihnen hier und jetzt.**

## Redaktions-Chat



Sie haben Fragen zu einem bestimmten Spiel, der aktuellen Ausgabe oder sonstigen Themen? Löchern Sie uns – wir stehen drauf und erwarten Sie am Mittwoch, dem 5. Januar 2005, ab 17:00 Uhr in unserem Chat. Den Link zum Chatraum finden Sie auf www.pcaction.de unter der Rubrik „Spielerforum". Wir freuen uns auf Sie!

## Dein Stimmzettel!



Um an unseren Lesercharts teilzunehmen, brauchen Sie nicht mal mehr eine Postkarte oder E-Mail zu schreiben! Wählen Sie Ihre Lieblingsspiele unter www.pcaction.de. Ein Mausklick auf Ihren Favoriten genügt und die Stimme ist gezählt. Genial einfach, einfach genial! Unter allen Teilnehmern verlosen wir ein aktuelles Computerspiel. Der virtuelle Stimmzettel liegt unter der Rubrik „Spielerforum" bei den „Lesercharts".

## Witz des Tages

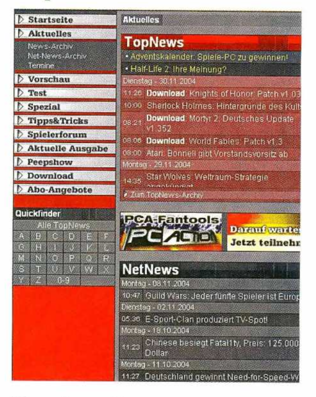
Sie möchten jeden Tag so viel lachen wie beim Schmökern im Heft? Dann klicken Sie doch mal auf den Witz des Tages. Hier geben die Redakteure alles (und das ist manchmal ganz schön wenig!), um Sie bei Laune zu halten. Ab und an erbarmt sich auch einer der Schreibsklaven und tippt interessante Ereignisse in ein Redaktions-Tagebuch. So sind Sie immer auf dem Laufenden, was bei PCA gerade abgeht.



## Download-Bereich

Sie suchen die Demo zu *Ski Alpin 2005* oder den nötigen Patch für *Sacred*? Dann checken Sie doch mal in unserem Download-Bereich ein. Sie werden bestimmt finden, wonach Sie suchen (außer Ihre Traumfrau). Wenn Sie ein Video zu *Battlefield 2* anschauen möchten, wählen Sie es einfach aus der Liste aus und schon beginnt der Download. Das nennt man simpel! Selbst bei Treiberproblemen helfen wir Ihnen. Die neuesten Updates für Ihre Grafikkarte fehlen dabei ebenso wenig wie Benchmarks, um die Geschwindigkeit Ihrer Spielekiste zu prüfen. Wir sind so nett!

## Top News



Was gibt es Neues aus der Welt der Spiele? Unsere Top News verraten es! Hier erhalten Sie ständig die aktuellsten Meldungen rund um Ihr heißgeliebtes Hobby. Ob Piranha Bytes endlich Screenshots zu *Gothic 3* veröffentlicht oder ein weiterer Patch zu *Söldner* erschienen ist – hier steht es! Damit Sie auf den ersten Blick wissen, was im Moment Gesprächsstoff Nummer 1 ist, werden die wichtigsten Meldungen in leuchtendem Gelb hervorgehoben. Direkt darunter erhalten Sie Einblicke in die Welt der Net News. Vollbedienung!



# HOT X-MAS

## COOL: Hot Movies für Dein Handy!

NEU! HANDY-VIDEO

32003

32001 | 32002 | 32009 | 32004
32005 | 32006 | 32007 | 32008

FÜR ALLE HANDYS MIT VIDEO SUPPORT (H263), SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

**POLY-TONE des Monats**
**"Do They know it's Christmas ?"**
**Best-Nr. 82563**

## Power Ringtones

Genial!: Polyphon und monophon

Monophon: Für alle gängigen Nokia, Siemens
Polyphon: Für alle Poly-Ringtones fähigen Handys

| CHART-BREAKER | | MOVIE UND KULT | |
|---|---|---|---|
| 82568 | Fuffies im Club | 81764 | Das A-Team |
| 82567 | Pop ya collar | 81174 | Das Boot |
| 82566 | American Idiot | 81865 | Raumschiff Enterprise |
| 82565 | Leaving New York | 81814 | Miss Marple |
| 82564 | My Boo | 81182 | Die Maus |
| 82563 | Do They Know It's Christmas? | 81164 | Miss. Impossible |
| 82562 | Call On Me | 81809 | Der Pate |
| 82561 | Enjoy the Silence 04 | 82344 | Sex And The City |
| 82560 | Shake That! | 81819 | Mana Mana |
| 82559 | Here I Am | 81653 | Bacardi Feeling |
| 82558 | She Will Be Loved | 81041 | Deutsche Hymne |
| 82557 | Personal Jesus TOP-HIT | 82460 | Summer In The City |
| 82555 | Pump It Up | 82459 | Highway to Hell |
| 82554 | Die Lust am Überleben | 82458 | Lambada |
| 82553 | Sick and Tired | 82457 | It's Raining Men |
| 82547 | Obsession | 82531 | Football s coming home |
| 82546 | Guilty | 81173 | Heidi |
| 82544 | These Words | 81166 | Biene Maja |
| 82543 | Willkommen | 81155 | We Are The Champions |
| 82542 | Perfekte Welle | 81862 | Flipper (Titelmelodie) |
| 82541 | Tell Me | 82060 | USA Hymne |
| 82540 | My Place | 81032 | Anton aus Tirol |
| 82489 | DR ALTE HOLZMICHL NA KLAR | 82520 | 10 kleine Negerlein |
| 82461 | Dragostea din tei | 82519 | Alf |
| 82539 | Aus & Vorbei | 82518 | Biene Maja |
| 82538 | How Come | 82516 | Bugs Bunny Show |
| 82537 | Burn | 82515 | Come On Eileen |
| 82536 | Chocolate (Choco Choco) | 82514 | Die Tagesschau |
| 82535 | Veo Veo | 82513 | Heidi |
| 82534 | Space Taxi (Stefan Raab) | 82512 | Mendocino |
| 82533 | This is the world we live in | 82511 | Relax |
| 82521 | This Love | 82510 | Rocky |
| 82522 | Troy | 82509 | YMCA |
| 82523 | Forca | 82508 | Bezaubernde Jeannie |
| 82524 | Let's Get It Started | 82507 | Bob der Baumeister |

## PERSONAL PICS JETZT FÜR 1,99 Euro

Für alle Handys mit Farbdisplay

Scheiß ... <Name> 44489 | Fan van <Dein Verein> 44784 | I ♥ <Name> 44418 | Für <NAME> 44564 | <NAME> ruf mich an! 44801

In Love With <NAME> 44500 | FUCK OFF <NAME> 44773 | <NAME> I LOVE YOU 44811 | Handy von <NAME> 44763 | <NAME> MERRY CHRISTMAS 44808

SMS mit: "PAT" + Bestellnummer und einem Namen an 84242* (z.B.: "PAT 44418 Heike")
Pix an deine(n) Liebste(n) schicken ?: Hinter die Bestellung einfach die Zielrufnummer eingeben !

## GIGA-GEILE COLORED PIX

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY — BITTE IM HANDY WAP-PUSH AKTIVIEREN

### Hot & Sexy

42742 NEU | 42674 NEU | 42241 NEU | 42086 NEU | TOP-PUSSY 42078 NEU | 42726 NEU | 42792 NEU | Come in 42062 NEU
42565 | 42794 | 42288 | 42234 TOP-HIT | WET DREAM 42074 TOP-HIT | 42741 | 42166 | I Love Tits 42043 | Happy Xmas 42193 NEU
42743 | 42738 NEU | Für Dich... 42044 NEU | 42745 NEU | 42747 NEU | 42744 NEU | kiss my ass 42055 NEU | 42060 NEU | UND EWIG WÄHRT UNSERE LIEBE 42018 NEU
42072 | 42749 | HEY GIRLS 42123 | 42746 TOP-HIT | 42750 TOP-HIT | 42280 | 42740 NEU | 42422 NEU | Du süsses Ferkel 42139 NEU
42672 | 42752 | 42239 TOP-HIT | 42793 | 42329 TOP-HIT | 42114 TOP-HIT | 42137 | Raucher f...en besser! 42682 NEU | BLOND? NA UND? 42162 NEU

### Kult-Mix

42803 NEU | 42791 NEU | 42778 TOP-HIT | MERRY CHRISTMAS 42199 NEU !! | 42196 NEU !! | 42189 NEU !! | 42651 NEU !! | 42800 NEU
KÜHL! 42802 | 42797 | Come Back! 42818 | 42798 | 42194 | Dicht ist Pflicht 42512 | 42729 TOP-HIT | HAPPY NEW YEAR 42203 TOP-HIT | 42768 NEU
42809 TOP-HIT | 42774 TOP-HIT | 42775 TOP-HIT | WE NEED SPEED 42795 TOP-HIT | 42560 TOP-HIT | Free your mind 42780 | Mein Land 42819 | WELCOME 20 05 42205 TOP-HIT | 42790 NEU
Ich bin stolz ein Ossi zu sein 42772 TOP-HIT | 42411 TOP-HIT | DU NERVST... GEH STERBEN! 42100 TOP-HIT | 42409 | DDR 42391 | FDJ 42392 | 42762 NEU | 42785 TOP-HIT | 42751 TOP-HIT
42782 TOP-HIT | 42733 NEU | TP 42685 NEU | 42425 | 42154 | 42781 NEU !! | SEE YOU 42759 NEU | 42804 NEU | 2 GETHER 4 EVER 42812 NEU
LEGALIZE IT 42727 NEU | GIRLS X-MAS 42815 NEU | 42770 NEU | LOVE 42769 | 42787 | 42816 NEU | I ♥ 42817 NEU | 42789 NEU | 42149 NEU

## REAL SOUNDS

SUPERCOOLE SOUNDS UND WITZIGE GERÄUSCHE, DIE DU ALS KLINGELTON ODER SMS-SIGNAL NUTZEN KANNST.

| | |
|---|---|
| 36069 | 100 Fürze NEU! |
| 36070 | 100 % Befriedigung NEU! |
| 36071 | 3 schwule Pfarrer NEU! |
| 36072 | Alarm Alarm NEU! |
| 36073 | Baby Baby NEU! |
| 36074 | BADBOY hmhhh NEU! |
| 36075 | Big Orgasmus NEU! |
| 36076 | Chinese Ekstase NEU! |
| 36077 | Fetter Rülpser NEU! |
| 36078 | Frankenstein NEU! |
| 36079 | GameOver NEU! |
| 36080 | Geile Glocken NEU! |
| 36081 | Groovybaby NEU! |
| 36082 | Hallelujahendel NEU! |
| 36083 | Happy Birthday! NEU! |
| 36084 | hihi hi hihihi hiii NEU! |
| 36085 | Horror Werwolf NEU! |
| 36086 | Input password NEU! |
| 36087 | Hosenscheisser NEU! |
| 36088 | NASA Countdown NEU! |
| 36089 | Raucherhusten NEU! |
| 36090 | Rock Idol NEU! |
| 36091 | Schlacht-Hymne NEU! |
| 36092 | Tarzan bekifft NEU! |
| 36093 | Teuflische Lache NEU! |
| 36094 | Jodel! NEU! |
| 36054 | Sex, Sex, Sex |
| 36055 | Süsse asiatin |
| 36057 | Wilder Höhepunkt |
| 36058 | Wilde Nonne |
| 36027 | Schnarchen |
| 36028 | Eine Toilettenspülung |
| 36052 | Kötzeln total |
| 36056 | heftig Abkotzen |
| 36059 | Lesben freizügig |
| 36060 | Schulhofgeflüster |
| 36061 | verdorbene Luder |
| 36062 | Derbe Alte beim Sex |

FÜR ALLE GEEIGNETEN HANDYS, SIEHE DEINE BEDIENUNGSANLEITUNG

## Movie - Clips

Mega-Geil! Farbige Animated Movies auf Deinem Display!

FÜR ALLE HANDYS MIT FARBDISPLAY

42184
42665 | 42202 | 42229
42657 | 42703 | 42181 | 42178
42799 | 42223 | 42212 | 42662
42438 | 42440 | 42668 | 42213
42661 | 42208 | 42776 | 42218

## SO GEHT'S:

## ONLINE: WWW.GIGAHANDY.DE

Sende "PAT" und Bestellnr. an die **86688***
z.B. "PAT 42819" für Pix "Mein Land"

Oder ab jetzt SOFORT jeden Tag Sende "START PAT" + Best.Nr. an die **87555** **
z.B: "Start PAT 42098"
Jedes Logo oder Klingelton fix nur 1,99 €

Fast 70% Rabatt

Oder telefonisch: 0190 **821384***** 1,86 €/min — :0900902324 SFR 4,23/Min — :0900545424 € 3,63/Min
für WAP Download sende "LINK" an die 86677*

12 (18) ct. VD2 Ant. (T-Mob. zzgl. 20ct), ** Sende STOP PAT + urspr.Aboname zum Beenden. max 1,99/SMS, max 2 SMS/Tag, Andere ABO Order als angeboten erhalten unser Witze Paket. * max 2,98/SMS für Lösch-Logo oder 2SMS sonst (5,98). *** max, 1,86/min

## HOL DIR DEN GENIALEN DISPLAY CLEANER !!!

vorher — T-MOBILE D




**Endlich freie Sicht auf Dein Display !!!!**

Bestellnummer 41016
FÜR NOKIA MIT FARBDISPLAY AUSSER 3650,7650

## CD-ROM/DVD-UMTAUSCHCOUPON

Wir können keine Gewähr dafür übernehmen, dass jedes Programm unserer Cover-CD-ROM/DVD auf jedem Rechner einwandfrei läuft. Bei Fehlern, die eindeutig auf einen defekten Datenträger hinweisen, leisten wir selbstverständlich Ersatz.

**WICHTIG:** Ein Umtausch ist nur gegen diesen Originalcoupon möglich. Der defekte Datenträger wird für den Umtausch benötigt. Um Porto zu sparen, reicht es, wenn Sie den Datenträger in der Mitte zerschneiden (Nicht brechen – Verletzungsgefahr!) und an uns senden:

**COMPUTEC MEDIA AG • DATENTRÄGER PC ACTION • DR.-MACK-STRASSE 77 • 90762 FÜRTH**

**GARANTIECOUPON PC ACTION 2/2005**

❑ DVD ❑ CD 1 ❑ CD 2 ❑ DVD „Ab-18-Edition"

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

**FEHLERBESCHREIBUNG:**

### INSERENTENVERZEICHNIS:



HILFE, MEIN SPIEL GEHT NICHT!

# HERSTELLER-HOTLINES

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ACCLAIM** | www.acclaim.de | 0 89-32 94 06 00 | Mo, Mi, Do 14:00-19:00 |
| **ACTIVISION** | www.activision.de | 01 90-51 00 55 | 24 Std. täglich (nicht an Feiertagen) |
| | | 01 805-22 51 55 (techn. Fragen) | Mo-Fr 14:00-18:00, Sa-So 16:00-18:00 |
| **ASCARON** | www.ascaron.de | 0 52 41-96 66 90 | Mo-Fr 14:00-17:00 |
| | | 0 52 41-9 39 30 (Mailbox) | 24 Std. täglich |
| **ATARI** | www.atari.de | 01 90-77 18 83 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| | | 01 90-77 18 82 (techn. Fragen) | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| **AVALON INTERACTIVE** | www.vid.de | 01 90-77 18 88 | 24 Std. täglich |
| | | 01 90-77 18 87 (techn. Fragen) | 24 Std. täglich |
| **BIGBEN INTERACTIVE** | www.bigben-interactive.de | 01 90-88 24 16 (techn. Fragen) | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 01 90-88 24 15 (Spieletipps) | Mo-So 8:00-24:00 |
| **DISNEY INTERACTIVE** | www.disney.de/DisneyInteractive | 0 69-66 56 85 55 | Mo-Fr 11:00-19:00, Sa 14:00-19:00 |
| **EIDOS** | www.eidos.de | 01 90-83 95 82 | Mo-So 10:00-22:00 |
| | | 01 90-83 95 72 (techn. Fragen) | Mo-So 10:00-22:00 |
| **ELECTRONIC ARTS** | www.electronicarts.de | 01 90-78 79 06 | 24 Std. täglich |
| | | 01 90-77 66 33 (techn. Fragen) | Mo-Sa 11:00-20:00 |
| **KOCH MEDIA** | www.kochmedia.de | 01 80-56 56 008 | Mo-So 7:00-24:00 |
| **KONAMI** | www.konami.com | 01 90-82 46 94 (Spieletipps) | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 01 90-74 52 47 (techn. Fragen) | Mo-So 7:00-24:00 |
| **MAX DESIGN** | www.max-design.at | 00 43-3 68 72 41 47 | Mo-Fr 15:00-18:00 |
| **MICROSOFT** | www.microsoft.com/germany/support | 01 805-5 67 22 55 (techn. Fragen) | Mo-Fr 8:00-18:00 |
| **NAVIGO** | www.navigo.de | 0 89-32 47 31 51 | Mo-Fr 13:00-18:00 |
| **NEO** | www.neo.at | 00 43-16 07 40 80 | Mo-Fr 15:00-18:00 |
| **NINTENDO** | www.nintendo.de | 01 30-58 06 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| **SONY COMPUTER ENT.** | www.sonyinteractive.com | 01 90-57 85 78 | Mo-Fr 10:00-20:00 |
| **SUNFLOWERS** | www.sunflowers.de | 01 90-51 05 50 | Mo-Fr 11:00-19:00 |
| **TAKE 2 INTERACTIVE** | www.take2.de | 01 90-87 32 68 36 | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 0 18 05-21 73 16 (techn. Fragen) | Mo-So 8:00-24:00 |
| **THQ** | www.thq.de | 0 18 05-60 55 11 | Mo-Fr 16:00-20:00 |
| | | 01 90-50 55 11 (Spieletipps) | Mo-Fr 16:00-20:00 |
| **UBISOFT** | www.ubisoft.de | 01 90-88 24 12 10 | Mo-So 8:00-24:00 |
| | | 0 18 05-55 49 38 (techn. Fragen) | Mo-Fr 9:00-18:00 |
| **VIVENDI UNIVERSAL** | www.vivendiuniversalinteractive.de | 0 61 03-99 40 40 (Ortstarif, techn. Fragen) | Mo-Fr 10:00-19:00 |

## PC ACTION HOTLINES

* Ein Anruf kostet € 1,86/Minute.

| | | | |
|---|---|---|---|
| **PROBLEME MIT SPIELEN?** | Spieletipps-Hotline | 01 90 – 82 48 36* | (täglich 8-24 Uhr) |
| **ÄRGER MIT DER HARDWARE?** | Hardware-Hotline | 01 90 – 82 48 35* | (täglich 7-24 Uhr) |

Wir weisen darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren noch zusätzliche Kosten entstehen.

# IMPRESSUM


## ANSCHRIFT

**ANSCHRIFT DER REDAKTION:**

**COMPUTEC MEDIA AG**
Redaktion PC Action
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de

**ANSCHRIFT DES COMPUTEC ABO-SERVICE:**
Computec Abo-Service
**PC Action**
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf

**ZENTRALE ABO-NUMMER:**
Tel.: 04 51/49 06-7 00
Fax: 04 51/49 06-7 70
E-Mail: computec.abo@pvz.de

## VORSTAND

Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

## REDAKTION

**CHEFREDAKTEUR**
Christian Bigge (V. i. S. d. P.)

**LEITENDER REDAKTEUR**
Joachim Hesse

**REDAKTION**
Ahmet Iscitürk, Andreas Bertits, Marc Brehme, Ralph Wollner, Lukasz Ciszewski

**FREIE MITARBEITER**
Heinrich Lenhardt, Rebecca Ritter, Alexander Krug, Alexander Frank, Felix Lohmeier

**CD-/DVD-/VIDEOABTEILUNG**
Jürgen Melzer (Ltg.), René Behme, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Melanie Fickenscher, Christoph Klapetek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer, Harald Wagner (Ltg.)

**REDAKTION HARDWARE**
Daniel Möllendorf, Frank Mischkowski

**REDAKTION SPIELETIPPS**
Ansgar Steidle, Stefan Weiß

**LAYOUT**
Carola Giese, René Weinberg, Hansgeorg Hafner, Gisela Müller

**HEFTDESIGN**
Andreas Schulz

**BILDREDAKTION**
Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

**TEXTCHEF COMPUTEC**
Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose

**TEXTCHEF PC ACTION**
Wilfried Barbknecht

**TEXTKORREKTUR**
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner

**FOTOGRAFEN**
Thomas Riese, Dirk Kartscher

**TITEL**
© Flashpoint GmbH/Vivendi Universal
Gestaltung: Carola Giese

## VERLAG

**COMPUTEC MEDIA AG**
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Tel.: 09 11/28 72-100
Fax: 09 11/28 72-200

**VERTRIEBSLEITUNG**
Klaus-Peter Ritter

**VERTRIEB**
Burda Medien Vertrieb

**PRODUKTIONSLEITUNG**
Martin Closmann, Ralf Kutzer

**WERBEABTEILUNG**
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

**ABONNEMENT**
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 55,20
(Ausland € 68,40)

**ABO-SERVICE**
Computec Abo-Service
PC Action
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Tel.: 04 51/49 06-700
Fax: 04 51/49 06-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

**ABONNEMENTBESTELLUNG ÖSTERREICH**
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46/882-882
Fax: 0 62 46/882-52 77
E-Mail: computec@leserservice.at
Abonnementpreis 12 Ausgaben
PC Action DVD: € 64,20

## DRUCK

**HECKEL GMBH, NÜRNBERG,**
ein Unternehmen der schlott Gruppe

## ANZEIGENKONTAKT

**CMS MEDIA SERVICES GmbH,** Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-340 / Fax: +49-911-2872-241

**ANZEIGENBERATUNG::**
**Wolfgang Menne:** Telefon: +49-911-2872-144
wolfgang.menne@computec.de
**Thorsten Szameitat:** Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de
**Sven Wedig, Celebration Media:** Telefon: +49-30-85954-641
sven.wedig@computec.de

**ANZEIGENDISPOSITION:**
Judith Linder: judith.linder@computec.de

**DATENÜBERTRAGUNG:**
E-Mail: anzeigen@computec.de

ES GELTEN DIE MEDIA-DATEN NR. 18 VOM 1.10.2004

**VERANTWORTLICHE FÜR ANZEIGEN IM SINNE DES PRESSERECHTS:**
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne




**ISSN/PRESSEPOST:** PC Action wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt: **ISSN** 0946-6290 **VKZ** B 50027

AWA ACTA PC Action wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 443.244 Leser.

Bei **COMPUTEC MEDIA** erscheinen außerdem:













Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg. Verkaufte Auflage 3. Quartal 2004: 99.634 Exemplare.

**DIE PC ACTION 3/2005 ERSCHEINT AM 26. JANUAR 2005.**

# DAS IST DEIN STIMMZETTEL!

**1. WIE ALT SIND SIE?** ______

**2. WELCHE SPIELE-SYSTEME BESITZEN SIE ODER WOLLEN SIE KAUFEN?**

| KAUFEN | HABE ICH | WILL ICH |
|---|---|---|
| PlayStation 2 | ☐ | ☐ |
| Game Boy | ☐ | ☐ |
| GameCube | ☐ | ☐ |
| Xbox | ☐ | ☐ |
| PC < 1.000 MHz | ☐ | ☐ |
| PC > 1.000 MHz | ☐ | ☐ |

**3. VERFÜGT IHR PC ÜBER EIN DVD-LAUFWERK?**
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

**4. WIE BEURTEILEN SIE PC ACTION?**

| | SEHR | AUSREICHEND | WENIGER |
|---|---|---|---|
| Kompetent: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Kritisch: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Informativ: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Übersichtlich: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Preiswert: | ☐ | ☐ | ☐ |
| Optisch ansprechend: | ☐ | ☐ | ☐ |

**5. WELCHE NOTEN GEBEN SIE PC ACTION?**
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Aktuelle Ausgabe: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Textqualität: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Layout: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Titelbild: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| DVD/CD-ROM: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**6A. WIE GEHEN SIE INS INTERNET?**
☐ Analog ☐ ISDN ☐ DSL ☐ Habe kein Internet

**6B. SOLLTEN SIE „DSL" ANGEKREUZT HABEN, WELCHEN PROVIDER NUTZEN SIE?**
☐ AOL ☐ T-Online ☐ Anderen: ____________

**7. WIE OFT IM JAHR KAUFEN SIE PC ACTION?**
(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an)
____________

**8. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE RUBRIKEN UND HEFTINHALTE MIT SCHULNOTEN:**
(Schulnoten: 1 = genial, 6 = buh!)

| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| News: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Leserbriefe: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Blickpunkt: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Vorschau: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Test: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Spielerforum: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Spieletipps: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| Hardware: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |
| CD-/DVD-Inhalte: | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

**9. WELCHE ANDEREN COMPUTERSPIELE-MAGAZINE LESEN SIE?**
____________
____________
____________

**10. WELCHES IST IHR LIEBLINGSGENRE?**
☐ Action ☐ Adventure ☐ Sport- & Rennspiel
☐ Rollenspiel ☐ Strategie ☐ Simulation

**11. WELCHE VERSION VON PC ACTION HABEN SIE GEKAUFT?**
☐ PC-ACTION-DVD ☐ PC-ACTION-CD-ROM

**12. SIND SIE ABONNENT?**
☐ Ja ☐ Nein ☐ Geplant

**13. WIE VIELE SPIELE KAUFEN SIE IM MONAT?**
☐ Keins ☐ Eins bis zwei ☐ Mehr als zwei

**14. WIE IST IHRE CPU GETAKTET (NICHT ÜBERTAKTET)?**
☐ Weiß ich nicht ☐ 501 bis 700 MHz
☐ 701 bis 1.000 MHz ☐ 1.001 bis 1.500 MHz
☐ 1.501 bis 2.000 MHz ☐ 2.001 bis 2.500 MHz
☐ Mehr als 2.500 MHz

**15. BITTE BEWERTEN SIE DIE FOLGENDEN ARTIKEL:**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Blickpunkt: Jahresrückblick | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Blickpunkt: Steam | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Snowblind | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Republic Commando | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Empire Earth 2 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: World of Warcraft | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Sid Meier's Pirates! | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Vampire: The Masquerade - Bloodlines | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Joint Operations: Escalation | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Painkiller: Battle out of Hell | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Test: Everquest 2 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Half-Life 2 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: HdR: Schlacht um Mittelerde | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tipps: Die Siedler 5: Das Erbe der Könige | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Hardware: A64, SLI, Nforce4 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Hardware: Mauspads | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

**16. BITTE BEWERTEN SIE FOLGENDE VIDEOBEITRÄGE:**

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Generell: PC-ACTION-TV | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: S.T.A.L.K.E.R. | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Trackmania: Sunrise | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorschau: Star Wars: Republic Commando | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Reportage: Everquest 2 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Reportage: Sid Meier's Pirates! | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jetzt im Handel: Sid Meier's Pirates! | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jetzt im Handel: Half-Life 2 | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jetzt im Handel: Joint Operations: Escalation | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Jetzt im Handel: MTX Mototrax | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Tuning-Tipp | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| PC ACTION bringt's | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Vorlesung des Monats | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Outtakes | A | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

A = (Noch) nicht gesehen, Spiel interessiert mich nicht; 1 = Sehr gut; 2 = Gut; 3 = Durchschnittlich; 4 = Ausreichend; 5 = Miserabel

**17. WENN SIE ENTSCHEIDEN KÖNNTEN: WELCHEN GIMMICK WÜRDEN SIE SICH AM MEISTEN FÜR PC ACTION WÜNSCHEN?**
☐ Aufkleber ☐ Ausklapp-Seiten
☐ Poster ☐ Booklets
☐ Vollversion
☐ Anderen Gimmick: ____________

Sagen Sie uns Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe und greifen Sie ein aktuelles Top-Spiel ab, das wir unter allen Einsendern verlosen. Durch Ihren Stimmzettel wirken Sie aktiv an der Gestaltung der PC ACTION mit. Cool, oder?

Coupon ausfüllen, ausschneiden, in einen Briefumschlag stecken, Absender drauf und ab damit an die:

**COMPUTEC MEDIA AG**
**PCA 2/05**
**DR.-MACK-STRASSE 77**
**90762 FÜRTH**

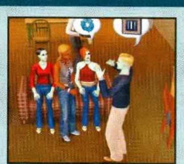



**DANIAL STRASSNER** aus Warthausen darf sich auf das Spiel *Flatout* freuen.

DIE ANDERE HITPARADE

# DIE BESTEN NEUJAHRS-VORSÄTZE







| | PLATZ 1 PC-ACTION-ABO ABSCHLIESSEN | PLATZ 2 MEHR SPORT MACHEN | PLATZ 3 MEHR ZEIT FÜR DIE FAMILIE | PLATZ 4 NICHT MEHR RAUBKOPIEREN | PLATZ 5 WENIGER RAUCHEN |
|---|---|---|---|---|---|
| GENAUER | Ersetzt die monatliche Latscherei zum Kiosk, ist günstiger und bietet außerdem die Ab-18-Version dieser geilen Zeitschrift. **10,0** | Herzverfettung durch Pizza- und Cola-Vergiftung und mangelnde Bewegung ist eine häufige Todesursache von Zockern. **77,0** | Ihr Partner beschwert sich ständig, weil Sie zu viel Zeit mit dem PC verbringen, anstatt sich mit ihm zu beschäftigen. Nervig! **95,0** | Schluss mit selbst beschrifteten Rohlingen, die Sie in ausgehöhlten Wälzern im Bücherregal verstecken. Originale her! **100,00** | Es ist schon ein Kreuz mit der Qualmerei. Vor allem billige Komponenten sorgen ständig für Probleme am Rechner. **35,5** |
| VORGEHENSWEISE | Abo-Coupon ausfüllen, tolle Prämie auswählen und jeden Monat überpünktlich mit intellektuellem Schrott beliefert werden. **100,0** | *Das Dschungelbuch – Groove Party mit Tanzmatte* kaufen. Alles einstöpseln, installieren und dann richtig abhotten. **22,5** | In *Die Sims 2* eine neue Familie entwerfen und mit der rumspielen. Die kann man wenigstens abstellen, wenn sie nervt. **22,0** | Geld sparen, zum Händler gehen, Kreditkarte gegen eingeschweißte Spiele tauschen. Auspacken, installieren, spielen. **83,0** | Abgerauchtes 165-Watt-Netzteil ausbauen, gegen 950 Megawatt-Monster tauschen, Power-User bei Stromanbieter werden. **12,5** |
| KOSTEN | Wer redet schon von Kosten, wenn er seine Nächstenliebe zu den Redakteuren so supergünstig ausdrücken darf? **1,0** | Gering. Lieber ein paar Mücken dafür als für einen ungenutzten 15-Jahres-Knebelvertrag im Fitnessstudio ausgeben. **12,0** | Das Spiel günstig ersteigern, gewinnen oder eben gleich schenken lassen, dann kostet es wenig bis gar nix! **15,0** | Variabel von 1,99 bis hunderte Euro im Monat. Je nachdem, ob Sie Heft-Vollversionen, Ebay oder den Fachhandel bevorzugen. **77,7** | Guter Strom ist teuer. Eifern Sie McGyver nach und setzen Sie sechs Ratten ins Laufrad. Das schont den Geldbeutel! **5,5** |
| ERGEBNIS | **1000,0** | **144,4** | **139,3** | **106,8** | **80,7** |

**Formel:** (Genauer x Vorgehensweise) : Kosten = Ergebnis

# Kinderüberraschung

Gute Redakteure sind schwer zu bekommen. Deshalb nehmen wir alles, was wir kriegen können. Auch den Nachwuchs vom Kollegen Bertits haben wir gleich an den PC verfrachtet, um ein paar Tests der *Barbie*-Reihe zu verfassen. Weil wir arme Schweine sind, bekam Ellen „Betrix" als Lohn ein Lebenshoroskop erstellt. Darin wird ihr eine interessante Zukunft vorhergesagt. Nach einer Blitzkarriere bei PC ACTION zum Leitenden Redakteur nimmt sie aus Rücksicht auf ihren Vater, der 2007 noch immer „nur" Redi ist, den Hut. Sie heuert zunächst als Model bei Lagerfeld und Gucci an, macht sich später selbstständig. Hier wird die Vorhersage etwas vage, aber es sieht nach einer Karriere im Kosmetikbereich aus. Als Avon-Beraterin. Oder so.


»Mit der Verrohung der Jugend kann man nicht früh genug beginnen.«

# SÄGEN ODER FLUCH?

Ja, es stimmt wirklich! Auch PC-Spiele-Tester schauen manchmal über den fettigen Tellerrand hinaus. Ahmet „Ich hasse PCs"-Konsolero Iscitürk ist besonders stolz auf das nagelneue Zubehör seines geliebten Gamecube. Mit dem Chainsaw Controller (50 US-Dollar) macht unserem Osmanen *Resident Evil 4* nämlich erst so richtig Spaß! Künstliches Blut verziert das postgelbe Gehäuse und der eingebaute Soundchip röhrt mit dem Klang eines schwedischen Elchs, wenn er einen A-Klasse-Mercedes streift. Das schnittige Eingabegerät ist auf www.lik-sang.com zu haben; die PS2-Variante kostet 60 Dollar. Dafür können Sie die aber mittels Adapter sogar an den PC koppeln. Dann sägen Sie mal los!


»Als Stevie Wonder zum Dildo griff, passierte ein Unglück.«

# IN LETZTER MINUTE*

* Alle Angaben ohne Gewähr


Splinter Cell 3

Auf ins neue Jahr! Dort erwartet Sie gleich eine fette Überraschung, zu der wir noch nichts sagen dürfen. Zudem stehen *S.T.A.L.K.E.R.* und *Splinter Cell 3* kurz vor der Vollendung. Und was ist mit Infos zu *Gothic 3* und *Age of Empires 3*? Abwarten ...

**Außerdem ...**
Tests zu *Playboy: The Mansion, Wings of Power, Lineage 2* und vielen mehr. Tipps, Tricks & Tuning zu *World of Warcraft, Sid Meier's Pirates!, Everquest 2* und vielen mehr.

Playboy: The Mansion

**DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 26. JANUAR 2005**




Featuring
Hermann Maier

PC CD
PS2 PlayStation 2
XBOX




www.skiracing2005.com

beginnt am...

03:12:04

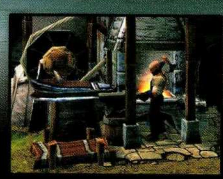
Die steilsten Hänge
Die weitesten Sprünge
Die brutalsten Stürze

Alle Originalstrecken der Saison 2004/2005 wie zB Kitzbühel, Wengen, Val d'Isere, Garmisch Partenkirchen, Schladming, u.v.m. (originalgetreue Streckendaten durch GPS-Vermessung)

SKI AUSTRIA | Milka | ProSieben.de | Hahnenkamm-Rennen Kitzbühel | Tirol | JoWooD Productions







DIE
SIEDLER
DAS ERBE DER KÖNIGE

Jetzt neu: „Die Siedler – Das Erbe der Könige". Die fesselnde Geschichte eines ganzen Königreichs. Mit Wetterwechseln, spielbaren Helden und deutlich verbessertem Kampfsystem. Multiplayer unter www.ubi.com. Ab 25. November im Handel.







„Bittersweet", die offizielle Single zum Spiel von
APOCALYPTICA
www.apocalyptica.de




www.siedler.de

